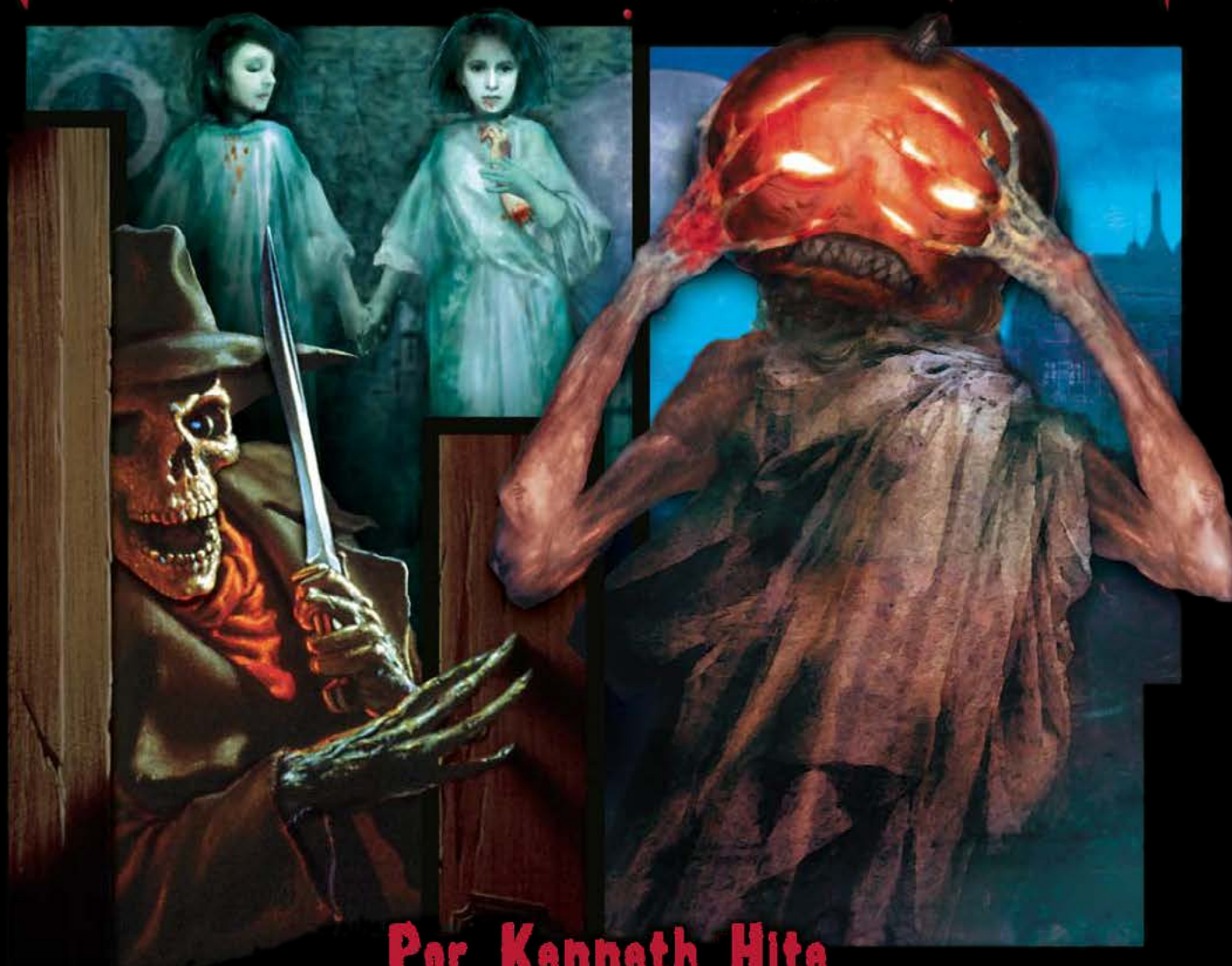


GURPS®

Quarta Edição

HORROR



Por Kenneth Hite

STEVE JACKSON GAMES

GURPS®

Quarta Edição

Revisado em 21 de setembro de 2025
atualizações e outros livros em: <http://t.me/modulobasico>

HORROR



Escrito por **KENNETH HITE**

Material Adicional por **J.M. CAPARULA, PETER V. DELL'ORTO,
SCOTT HARING, WERNER H. HARTMANN, e SEAN PUNCH**

Edição de **SEAN PUNCH**

Arte da Capa por **CHRISTOPHER SHY e MICHAEL WHELAN**

Ilustrações por **ALEX FERNANDEZ, IGOR FIORENTINI,
CHRISTOPHER SHY, BOB STEVLIC, e JACOB WALKER**



STEVE JACKSON GAMES

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO..... 4	Criança..... 35	<i>Detendo um Lobisomem</i> 62
Histórico da Publicação..... 4	Criminoso..... 36	Devoradores de Homens..... 62
Sobre o Autor..... 4	Detetive..... 37	O Natural Antinatural..... 64
1. A PEQUENA LOJA	Escritor..... 37	Medo do Sexo..... 65
DOS HORRORES..... 5	Explorador..... 38	<i>Medo dos Nativos: O Manitu</i> 66
Abrace Seu Medo..... 6	Jornalista..... 38	MEDO DA LOUCURA..... 67
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM..... 6	Matador..... 39	O Assassino em Série..... 67
Conceito de Personagem..... 6	Médico..... 39	O Assassino Psicopata..... 67
Breve Biografia..... 6	Místico..... 40	<i>O Assassino ao Meu Lado</i> 68
Ganchos de Personagem..... 6	Ocultista..... 41	O Palhaço do Mal..... 68
<i>Personalizando Personagens</i> 7	Policial..... 42	<i>Natureza Louca:</i>
Evolução do Personagem..... 9	Sacerdote..... 42	<i>Os Bodes Demoníacos</i> 69
<i>Motivação, ou “Por Que Estamos</i>	Soldado Aposentado..... 43	MEDO DA MUTILAÇÃO..... 69
<i>Neste Cemitério à Noite?”</i> 9	Tecnófilo..... 44	Pânicos da Mutilação..... 69
CRIAÇÃO DO GRUPO..... 9	O DESAFIO..... 44	O Estripador..... 70
Contra as Trevas: Heróis..... 10	Investigação..... 45	<i>Jack, o Estripador</i> 70
<i>Colaborando Com os</i>	Caçar Monstros..... 45	O Cérebro Sem Corpo..... 71
<i>Outros Jogadores</i> 10	A CAIXA DE FERRAMENTAS DO	<i>A Mão Rastejante</i> 71
<i>Monstros como Personagens</i> 11	CAÇADOR DE MONSTROS..... 46	MEDO DA INANIÇÃO..... 72
CARACTERÍSTICAS..... 11	Equipamento Investigatório..... 46	Espíritos Famintos..... 72
Vantagens..... 11	Equipamento de Combate..... 48	MEDO DO UNIVERSO..... 73
<i>Partes do Corpo Independentes</i> 19	<i>Heresias Com Água Benta</i> 48	<i>Medo do Estrangeiro</i> 73
Novas Vantagens..... 20	<i>Ervas Úteis</i> 49	Coisas Que o Homem Não
Novas Limitações..... 22	Armas de Prata..... 52	<i>Deveria Saber Que Existem</i> 73
Nova Qualidade..... 22	<i>Balas Mágicas</i> 53	<i>Descrevendo o Indescritível</i> 74
Desvantagens..... 22	2. COISAS QUE VAGUEIAM	<i>Medo de Deus</i> 75
<i>Vantagens e</i>	PELA NOITE..... 54	Invasores Alienígenas..... 76
<i>Desvantagens Secretas</i> 22	ESCOLHENDO SEU MONSTRO... 55	MEDO DO ANTINATURAL..... 77
<i>Desvantagens Oriúndas das</i>	Estereótipos e Arquétipos..... 55	O Fantasma..... 77
<i>Verificações de Pânico</i> 26	Monstros Como Medos..... 56	<i>Modificadores de</i>
Nova Desvantagem..... 26	<i>Balas Não Podem Detê-lo!</i> 56	<i>Possessão Fantasmagórica</i> 80
Novas Metacaracterísticas..... 27	MEDO DA MÁCULA..... 57	A Tulpa..... 81
Perícias..... 28	O Vampiro..... 57	Objetos Maléficos..... 81
<i>O Oculto!</i> 29	<i>Vlad, o Empalador</i> 57	O Antinatural Natural..... 81
Novas Técnicas..... 30	O Carniçal..... 59	<i>Medo de Bruxas</i> 82
Poderes..... 30	<i>Fobias de Envenenamento</i> 59	MEDO DOS OUTROS..... 82
MODELOS DE PERSONAGEM..... 33	MEDO DA NATUREZA..... 60	Os Unseelies..... 82
Acadêmico..... 33	O Lobisomem..... 60	<i>Filtros para Medo de Fadas</i> 83
Advogado..... 34	O Homem-Lobo..... 61	<i>Outras Raças Ocultas</i> 84
Aristocrata..... 34	<i>Formas Licanthropas</i> 61	Alienígenas Infiltrados..... 84
Artista..... 35	<i>Tornando-se um Lobisomem</i> 62	O Invasor Metamórfico..... 85
		MEDO DA DOENÇA..... 86
		O Vírus Assassino..... 86
		Detendo a Peste..... 86
		Nosferatu..... 87

Criação do Sistema **GURPS** ■ STEVE JACKSON
Editor da Linha **GURPS** ■ SEAN PUNCH
Design de Páginas ■ PHILIP REED e JUSTIN DE WITT
Gráfica ■ MONICA STEPHENS

Editor-Chefe ■ PHILIP REED
Assist. Editor-Chefe ■ MONICA STEPHENS
Diretor de Arte ■ WILL SCHOONOVER
Produção Artística ■ NIKOLA VRTIS
Indexador ■ NIKOLA VRTIS

Diretor de Arte ■ WILL SCHOONOVER
Diretor de Marketing ■ PAUL CHAPMAN
Diretor de Vendas ■ ROSS JEPSON
GURPS FAQ a Cargo de ■ VICKY “MOLOKH” KOLENKO

Testador Principal: Jeff Wilson

Testadores: C.J. Beiting, Kyle Bresin, Ciaran Daly, Chris Davies, Peter V. Dell’Orto, Shawn Fisher, Werner H. Hartmann, Martin Heidemann, Jonathan Helland, Leonardo Holschuh, Urtzi Jauregi, David Johnston, Michael Kreuter, Jonathan Lang, Jimmy Bruun Madsen, Phil Masters, Scott Maykrantz, Garðar Steinn Ólafsson, Ralph Palm, Kelly Pedersen, Emily Smirle, Shawn K. Stevenson, e William H. Stoddard

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. Pyramid, e os nomes de todos os produtos publicados pela Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou marcas comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença.

GURPS Horror é copyright © 1989, 1990, 2002, 2011 por Steve Jackson Games Incorporated. Impresso nos EUA.

A digitalização, o upload e a distribuição deste livro pela Internet ou por qualquer outro meio sem a permissão do editor é ilegal e punível por lei. Adquirá apenas edições eletrônicas autorizadas e não participe ou incentive a pirataria eletrônica de materiais protegidos por direitos autorais. Agradecemos seu apoio aos direitos do autor.

MEDO DA TECNOLOGIA	88
O Androide.....	88
O Computador do Mal	88
MEDO DO ESTADO	89
Os Homens de Preto.....	89
MEDO DA MORTE	90
O Zumbi.....	90
A Múmia.....	92
A Lilitu	93
MEDO DO APOCALIPSE.....	94
O Daikaiju	94
MEDO DO INFERNO	95
O Demônio	95
“Não Tenhas Medo”	95
Medo de Não Haver Inferno:	
O Monstro de Frankenstein....	97
3. TEATROS SOMBRIOS	98
DURAÇÃO DA CAMPANHA	99
Uma Sessão.....	99
Campanhas Estendidas.....	99
ESTRUTURAS NARRATIVAS	100
Busca.....	101
Fuga.....	101
Nêmesis.....	101
Picaresca	101
Travessia.....	101
Estruturas Combinadas	101
ANTAGONISTAS	102
A Natureza da Besta: Inimigos .	102
GURPS Cabal	102
Deixe os	
Jogadores Interpretarem	103
O Mal Precisamente Calibrado.	103
Horror de Alto Poder.....	104
PARÂMETROS DE CRIAÇÃO.....	105
Escala	105
Escopo.....	106
Austeridade	106
Fronteiras.....	106
Rural ou Urbano?	107
Alguns Planos Horripilantes	108
PODERES MISTERIOSOS	109
Magia.....	109
Aqueela Velha Magia Negra.....	110
Itens Mágicos Convencionais.....	111
Psiquismo.....	111
Tecnologia Negra	112
Outras Habilidades.....	112
O Mundo se Despedaça	112
GÊNEROS HORRIPILANTES	113
Horror de Fantasia	113
Terra dos Sonhos:	
Um Modelo de Regras	114
Horror Histórico.....	114
O Horror Através do Tempo.....	116
Horror nos Dias de Hoje	117
Horror de Ficção Científica.....	118
Horrores Infinitos.....	119

4. MAUS PRESSÁGIOS,	
INCONTÁVEIS CALAFRIOS 120	
ELEMENTOS DO HORROR.....	121
Incerteza	121
Isolamento	122
O Problema do Telefone Celular .	122
O Antinatural	123
ESTILO E TEMA.....	123
Estilos.....	123
Suspense vs. Carnificina	124
Horror Gótico	125
J-Horror	126
Horror de Sobrevivência.....	127
Temas	127
Horror Romântico	128
Cenários Emblemáticos	128
Modos	129
CONDUZINDO O HORROR	131
Em Quem Você Pode Confiar? ...	131
Ritmo.....	131
Mudanças de Ritmo	131
Adereços e Atmosfera	131
Acrescentando Horror.....	132
CONSTRUÇÃO DE CENÁRIO	132
A Prévia.....	133
O Gancho da História.....	133
A Primeira Gota de Sangue.....	133
Mudando as Coisas	134
Desenvolvendo as Reviravoltas.	134
A Recompensa	134
VÍTIMAS: COMO CRIÁ-LAS E	
MALTRATÁ-LAS.....	135

UM BOM HOMEM MAL É	
DIFÍCIL DE ENCONTRAR	136
É Só o Vento	136
Morre Mil Vezes o Covarde	
Antes da Morte	138
MEDO, LOUCURA, E	
DECOMPOSIÇÃO	139
Verificações de Pânico.....	139
Verificações de	
Pânico Múltiplas.....	140
Efeitos Cumulativos	
do Medo.....	140
Estresse e Perturbação	141
Não Apenas Atordoado	141
Tumores	142
Possessão Demoníaca	142
Insanidade.....	142
Conte-me Mais Sobre	
Esses “Vampiros”	145
Drogas Psiquiátricas	146
O Poder Corrompe	146
5. CONTOS PARA	
ATERORIZAR	149
OS MARES DO PAVOR	150
SANGUE NAS CRATERAS.....	157
CONHECIMENTO	
BLASFEMO	162
ÍNDICE	173

Sobre GURPS

A Steve Jackson Games está comprometida com o total apoio aos jogadores de **GURPS**. Nosso endereço é SJ Games, P.O. Box 18957, Austin, TX 78760. Por favor, inclua, um envelope selado e auto-endereçado toda as vezes que você nos escrever! Nós também podemos ser contatados por e-mail: info@sjgames.com. Nossos recursos online incluem:

Novos suplementos e aventuras. **GURPS** continua a crescer — saiba o que está chegando de novo em www.sjgames.com/gurps.

e23. Nossa divisão de e-publicações oferece aventuras **GURPS**, ajuda em jogos, e apoio em forma de PDF... cópias digitais dos nossos livros, além de conteúdos adicionais disponíveis apenas na e23! Basta acessar e23.sjgames.com.

Pyramid (www.sjgames.com/pyramid). Nossa revista mensal em PDF inclui novas regras e artigos para **GURPS**, cenários independentes de sistemas e muito mais.

Internet. Visite-nos na web em www.sjgames.com para erratas, atualizações, P&R, e muito mais. Para discutir **GURPS** com o pessoal da SJ Games e colegas jogadores, venha para nossos fóruns em forums.sjgames.com. A página da web de **GURPS Horror** pode ser encontrada em www.sjgames.com/gurps/books/horror/.

Errata. Todo mundo comete erros, incluindo nós — mas nós fazemos o nosso melhor para corrigir os nossos erros. Atualização de folhas de erratas para todas as versões de **GURPS**, incluindo este livro, estão disponíveis em nosso site — veja acima.

Regras e estatísticas neste livro são especificamente para o **GURPS Módulo Básico da Quarta Edição**. Referências de páginas que começam com MB se referem a esse livro, não este.

INTRODUÇÃO

Então, o que é horror?

O horror é uma questão de intenção e uma questão de conteúdo. Qualquer coisa escrita para assustar o público é horror. O horror geralmente é um objetivo, não um gênero; horror pode aparecer em westerns, romances, ficção científica, fantasia e mistérios. Onde quer que o escritor queira fazer você se arrepiar, há horror. O horror pode ser um gênero, entretanto, e em certo sentido é o gênero mais antigo de todos. As primeiras histórias que temos, dos épicos sumérios, estão cheias de deuses malignos, o nascimento de monstros e homens-escorpião malévolos. E só aumentamos esse suprimento de sustos nos próximos cinco milênios. Vampiros, lobisomens, assassinos psicopatas, casas assombradas e centenas de outros elementos testados pelo tempo agora lotam a caixa de ferramentas do horror.

Estes são, no entanto, elementos diversos. O horror não precisa ser sobrenatural — a Peste Negra foi completamente natural e completamente horripilante. O horror não precisa ser humano — a morte lenta e inevitável do universo assustou HP Lovecraft mais do que qualquer narrativa pessoal jamais o fez. Mas o horror não fica em sua caixa — a Peste Negra ajudou a inspirar a lenda do vampiro, e as inevitáveis leis da física deram ao século 20 tanto o poderoso Godzilla quanto o Grande Cthulhu. O horror é tão desleixado quanto um assassinato de Jack, o Estripador, e tão limpo quanto as unhas de Josef Mengele.

Com algo tão traiçoeiro, pode dar algum trabalho para acertar. Isso é verdade para escritores, diretores de cinema e artistas — e jogadores de RPG. O MJ tem que querer te assustar, trabalhar para te assustar, tentar te assustar. Vocês, os jogadores, têm que querer ter medo, trabalhar para ter medo, tentar ter medo. Horror é o estilo mais colaborativo, o que o torna perfeito para RPGs. O MJ e os jogadores devem concordar em jogar um jogo de terror e em construir juntos a atmosfera de medo. Caso contrário, simplesmente não funcionará.

Mas quando funciona — bem, então, você tem a interpretação em sua melhor forma. O medo é a emoção mais forte e mais antiga de todas, enterrada profundamente em todas as nossas psiques desde os dias das cavernas, quando estávamos a uma fogueira de distância dos tigres-dentes-de-sabre. Mas tão profundo quanto enterrado, você pode trazê-lo à superfície com alguma iluminação fraca, um tom abafado e uma boa história. É um poço sem fundo de poder, catarse e implementos agrícolas sangrentos, e está esperando por você.

Então entre livremente e por vontade própria, tanto MJ quanto jogador, prontos para assustar e se assustar, dar as mãos ao redor da fogueira metafórica, ouvir o rosnado do tigre dente-de-sabre e compartilhar a emoção mais antiga e mais forte... e para torná-la nova mais uma vez.

Desejo gritos agradáveis.

HISTÓRICO DA PUBLICAÇÃO

Esta é a quarta edição do **GURPS Horror**. Ele expande, modifica e substitui o **GURPS Horror, Terceira Edição** (2002), que Kenneth Hite costurou e reanimou de seu próprio guia de RPG de horror **Nightmares of Mine**, juntamente com os membros e órgãos gigantescos e maravilhosos previamente montados por JM Caparula em **GURPS Horror, Segunda Edição** (1990). Esse louco encaixou essas coisas ao torso infernal de **GURPS Horror, Primeira Edição** (1987), trazido por Scott Haring. Seu coração ainda bate dentro do amálgama profano que você tem nas mãos agora.

SOBRE O AUTOR

Kenneth Hite acredita fervorosamente que ele foi a primeira pessoa a comprar **O Chamado de Cthulhu** no estado de Oklahoma, e vem conduzindo e jogando RPGs de horror quase constantemente desde então. Também desde então, ele (entre outras coisas) desenvolveu e foi coautor de **GURPS Mundos Infinitos** e **GURPS WWII: Weird War II**, escreveu **GURPS Cabal** e criou mais de 300 colunas “Suppressed Transmission” para a revista *Pyramid*. Além disso, ele escreveu para **Nephilim**, **Vampiro: A Máscara**, **Deadlands**, **Vampiro: A Idade das Trevas**, **Unknown Armies**, **O Chamado de Cthulhu d20**, **Vampiro: O Requiém**, **Delta Green** e um punhado de jogos menos obviamente horripilantes.

Seus trabalhos mais recentes incluem o RPG **Trail of Cthulhu**, vencedor do prêmio ENnie, um cenário de **Savage Worlds** descrevendo **The Day After Ragnarok**, os blasfemos livros infantis *Where the Deep Ones Are* e *The Antarctic Express*, a coleção de ensaios críticos *Tour de Lovecraft: The Tales*, e o coluna “Lost in Lovecraft” em andamento para a revista *Weird Tales*.

Ele mora em Chicago com muitos volumes pitorescos e curiosos de conhecimento esquecido, sua esposa Sheila, os gatos Lovecraftianos obrigatórios e um coração contador de histórias.

Não há deleite igual ao espanto.

– Clive Barker

CAPÍTULO UM

A PEQUENA LOJA DOS HORRORES

1

Depois do caos, dos gritos e do sangue... oh, Deus, o sangue... na casa, Valerie não se importava de ficar sozinha do lado de fora. Ela estava vestindo uma jaqueta de bombeiro, de outra forma estaria desprotegida da névoa fria que estava decidindo se formar em gotas de chuva a qualquer momento. A chuva não seria um problema. Não essa noite. Não depois do que aconteceu na casa.

Deveria estar tão barulhento quanto o interior de um veículo militar, ela pensou, mas a névoa ou o choque incipiente silenciaram tudo ao seu redor. Até os carros de polícia, caminhões de bombeiros e ambulâncias pareciam silenciosos, apenas caixas escuras na neblina. Ela podia ver as luzes piscando, vermelho e azul e vermelho e azul. Ela podia ver os bombeiros jogando água no vestíbulo ainda fumegante, onde seu improvisado Molotov explodira uma hora atrás. Um explosivo improvisado, ela pensou, e reprimiu a risada estrangulada que estava crescendo em sua garganta.

Ela precisava se concentrar, caramba. Valerie olhou em volta para as luzes piscando e os policiais ocupados... e os caras do SAMU, que estavam tão ocupados, mas sem pressa. Não para seus amigos, não agora. Era tarde demais para eles, realmente era tarde demais, mesmo quando abriram a porta da McMansão abandonada... Não, isso não estava ajudando.

O homem de capa de chuva preta estava lá quando ela olhou ao redor, e por um segundo ela olhou nos olhos dele. Ele é um assassino, ela pensou, e mesmo depois daquelas horas naquela casa, ela podia sentir suas mãos se contorcendo com a nova adrenalina. Mas então ele sorriu, e ela se forçou a se acalmar. Apenas um policial, finalmente aqui para tomar um depoimento.

Então ela realmente olhou para o sorriso dele, e pensou que talvez sua primeira reação não estivesse longe. Ele mostrou um distintivo antes que ela pudesse decidir, um que ela não teve tempo de ler antes de guardá-lo.

"Sra. Valéria Browning? Ou devo dizer Cabo Browning? Ele deu um showzinho ao verificar um Blackberry. Já sabemos tudo sobre você, disse seu gesto. Poupe-nos o trabalho. Ela tinha visto aquele também. Um assassino com perguntas.

"Sra. Browning está bem," ela disse, sua voz estranhamente nivelada em seus ouvidos.

"Sim", ele respondeu. "A Sra. Browning **está** bem. Curiosamente, seis de seus amigos **não** estão bem. Mais interessante ainda, a coisa na casa..." Seu sorriso se apertou ainda mais quando viu os olhos dela se deslocarem para a porta. "... a coisa na casa também não está bem."

"Ele está...?" Ela se odiava, não por querer saber, mas por deixá-lo saber que ela queria saber.

"Sim. Ou melhor, não está apenas morto, está inerte, está vazio e não vai voltar. Você ficaria surpresa com a frequência com que incendiar eles funciona tão bem quanto qualquer coisa extravagante."

"O que você quer dizer com eu **vou** ficar surpresa? O que você quer dizer com **eles**? O que você quer dizer..." Ela parou, relutante em tornar sua pergunta real ao fazê-la.

Ele a fez, sem crueldade nem cuidado. "O que quero dizer é o que você sabe que quero dizer. Quando você começa a trabalhar para nós. Você passou no exame de admissão hoje à noite. Você está dentro."

"Espere aí um segundo... vocês nem me **perguntaram** se eu quero trabalhar para vocês!" Se vocês **são** pessoas, seu cérebro balbuciou em silêncio.

Sua resposta foi um olhar suave. Não se importando com ela, certamente não a vendo como uma pessoa... como vítima em tudo isso... realmente não a vendo de nenhuma maneira. Foi quase como... nostalgia?

"Eles também nunca me perguntaram," ele murmurou, quase para si mesmo. Então o sorriso, não, o rictus voltou. "Mas o presidente Coolidge nunca foi de conversas inúteis."



O horror pode atingir qualquer um, em qualquer lugar, a qualquer momento. De um pequeno bando de anões rastreando uma manticora até seu covil antes que ela mate novamente a uma companhia de elite de fuzileiros espaciais jogados em um oceano malévolo cheio de vida, qualquer tipo de PdJ tradicional (e muitos não tradicionais, de pintores visionários a corretores de imóveis com clientes peculiares da Transilvânia) podem se tornar os heróis de uma história de horror. Os protagonistas de horror podem variar de adolescentes de 25 pontos sozinhos na floresta a super-homens de 1.200 pontos, ou mais! Os únicos requisitos mais rígidos e diretos para um personagem de horror são que ele seja interessante

No final, é claro, continuamos sendo fantoches e nossos sorrisos ainda são pintados. Mas agora pelo menos os umedecemos com nosso próprio sangue.

– Thomas Ligotti, “Professor Nobody’s Little Lectures on Supernatural Horror”

de interpretar e que seu histórico se encaixe na campanha para a satisfação de todos. Construa e interprete seu personagem para maximizar tanto a diversão (a sua e a do MJ) quanto o medo — e lembre-se de que isso é a *mesma coisa* em um jogo de horror.

ABRACE SEU MEDO

A interpretação de horror é diferente de outros tipos de interpretação. Os jogadores não só precisam lidar com todos os detalhes normais do desenvolvimento de seus personagens, mas devem trabalhar de *forma colaborativa* para manter a atmosfera que o MJ está tentando construir. Piadas fora de hora ou comentários fora do personagem são rudes em *qualquer* jogo — mas em um jogo de horror, eles podem ser absolutamente fatais para a diversão de todos.

Além disso, muitos dos detalhes da criação, desenvolvimento e jogo do personagem podem diferir quando o objetivo do jogo não é apenas ganhar pontos de personagem, mas aproveitar o clima de estranheza que o MJ e outros jogadores irão criar. O objetivo do *jogador* é ajudar a construir o medo. O objetivo do *personagem* é totalmente diferente — provavelmente é apenas sobreviver e prosperar o melhor que puder. Ninguém *precisa* interpretar a garota que entra na cripta de forma suicida à meia-noite vestindo uma camisola... mas isso pode ser muito mais divertido do que interpretar a garota que fica trancada em segurança em seu apartamento com seu gato!

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Embora a criação de personagens seja uma parte fundamental de *qualquer* tipo de jogo de interpretação, é um negócio ainda maior no horror. O histórico e as habilidades de um PdJ moldarão, talvez até determinem o investimento pessoal crucial do jogador no horror. E vice-versa: construa um personagem com quem você queira ver coisas aterrorizantes acontecerem.

CONCEITO DE PERSONAGEM

Fazer um conceito “funcionar” no gênero de horror depende muito da cooperação entre jogadores e mestre, e também entre os jogadores. O tradicional jogo (ou história) de horror pressupõe que os protagonistas são todos “bons” — ou pelo menos que o mal que enfrentam é tão avassalador que o assassino e o cavaleiro (ou o matador e o agente do FBI) terão um poderoso interesse em detê-lo. Outros estilos de horror funcionam com diferentes pressupostos: jogos de conspiração e paranoia, de sedução gótica ou de desintegração psicológica podem se beneficiar de fortes correntes cruzadas entre os PdJs. Saiba que tipo de horror você está enfrentando antes de decidir quem o enfrentará.

BREVE BIOGRAFIA

Depois de criar seu personagem, revise a planilha dele e monte uma breve biografia. Tente percorrer todas as vantagens, desvantagens, perícias, etc. que você tem pensado como estatísticas do jogo. Transforme-os em material de uma história de vida. Você não precisa escrever um épico ou mesmo uma entrada de enciclopédia — você pode simplesmente redigir o currículo de seu alter ego ou escrever uma entrada de diário para cada ano de sua carreira.

Este exercício não apenas dá ao seu herói mais profundidade e realidade; também aumenta a identificação do jogador com o

personagem, um componente essencial da construção do horror. Apenas responder a algumas perguntas aparentemente simples sobre ele — desde sua aparência física até os nomes de seus pais e sua memória de infância mais feliz — pode colocá-lo em foco e realidade. Isso pode acontecer antes de você anotar os primeiros números na folha; na verdade, o MJ pode trabalhar com você para criar seu personagem exatamente dessa maneira.

Uma biografia também tem outro benefício: você pode explorá-la para obter ganchos de personagens.

GANCHOS DE PERSONAGEM

Um “gancho de personagem” é algum aspecto da personalidade ou história de um PdJ que o MJ pode explorar para desenvolver enredos ou cenas na campanha. Quando você coloca esses ganchos na história de seu personagem, você dá ao MJ licença para usá-los dessa maneira. E como é uma campanha de *horror*, esses usos podem ser desagradáveis para o herói! O MJ pode nem mesmo dizer o que um determinado gancho significa — se o piloto espacial não sabe para onde seu irmão desapareceu há 13 anos, é mais uma surpresa desagradável quando esse irmão aparece como lacão do Lorde Vampiro.

Por que qualquer jogador sensato deixaria o MJ fazer isso com seu personagem? Por um lado, ajuda a criar a história e dá ao jogador uma imersão nessa história. Lembre-se, o jogo de horror é ainda mais um esforço colaborativo do que um jogo de interpretação regular. Com um gancho para o MJ usar, a colaboração é incorporada. Quando o mal blasfemo afeta diretamente algo no passado do herói, é mais significativo para o personagem e para o jogador do que se fosse o irmão de algum transeunte que o Lorde Vampiro escravizou.

Personalizando Personagens

Certas qualidades surgem repetidamente entre os heróis da ficção de horror. O caçador de vampiros é sempre determinado, o explorador é sempre engenhoso e as vítimas do assassino louco são sempre estúpidas. (Todos nós já gritamos em frente à TV “Não vá lá fora sozinho, seu idiota!” uma vez ou outra.) No entanto, os jogadores devem equilibrar a facilidade e familiaridade de tais conceitos com o potencial de novidade e surpresa na inversão de papéis — interpretar um caçador de vampiros que é um covarde paranoico seria uma mudança interessante do tipo típico de Van Helsing! Cada jogador deve decidir por si mesmo onde fica a linha entre arquétipo e estereótipo ao criar seu personagem.

Claro, isso leva à pergunta: O que um covarde paranoico está fazendo caçando vampiros? Dê ao seu PdJ uma motivação (pág. 9), uma razão para entrar na cripta à noite, quando o bom senso levaria a maioria das pessoas a deixar a cidade

às pressas. Às vezes, um gancho de personagem (pág. 6) pode fornecer tal gatilho; em outros casos, pode vir de dentro do próprio herói. Um homem que matou alguns vampiros tem motivos para ser paranoico, e mesmo um covarde pode escolher correr perigo novamente se receber um incentivo suficientemente importante. O que o motiva — seja a promessa de tesouro, a necessidade desesperada de manter as aparências, o desejo por alguma sabedoria sobrenatural que apenas o Rei Vampiro possui, ou ameaças a seus entes queridos — é o que você deve decidir.

Lembre-se não apenas de ajustar as características fundamentais do seu personagem, mas também de pensar nas pequenas coisas que podem trazê-lo à vida. Algo tão simples como um bordão, um hábito nervoso ou um chaveiro da sorte pode ajudar a cristalizar seu alter ego em sua mente — e, tão importante quanto, nas mentes de outros jogadores e do MJ.

Mais egoisticamente, dá ao jogador algum “tempo de destaque” garantido ou “compartilhamento de história”. O MJ deve sempre certificar-se de que cada jogador tenha algum tempo no centro das atenções da ação principal, ou tenha alguma participação em ajudar a resolver o mistério, derrotar o mal ou remover a maldição. Ao utilizar ganchos, os PdJs que ainda não estiveram na frente e no centro da campanha podem ter sua vez. Muitas vantagens e desvantagens — incluindo Aliados (pág. MB35), Dependentes (pág. MB130), Inimigos (pág. MB146) e Patronos (pág. MB75) — podem servir como ganchos prontos.

Aqui estão alguns ganchos comuns, com dicas de como usá-los em um jogo de horror. Muitos deles podem estar ligados à história da família do herói. Isso tem duas grandes vantagens. Em primeiro lugar, o tema da família expondo o protagonista à influência sobrenatural malévola está no coração da tradição do horror gótico (veja *Horror Gótico*, pág. 125). Segundo, a atenção dada à família do personagem aprofunda a realidade do PdJ tanto para o jogador quanto para o MJ, e pode gerar mais ganchos. (Você pode até conseguir pontos para um deles, como Dependente!)

Maldição da Infância

A maldição da infância é uma fantasia tradicional ou gancho de personagem de horror de conto de fadas. Muitas vezes, uma bruxa poderosa ou fada má, com ciúmes dos (ou injustiçada pelos) pais do herói, colocou a maldição sobre ele. Seus efeitos podem ser tão dramáticos quanto o jogador e o MJ acharem necessário. Enquanto o personagem permanecer interpretável, o céu é o limite.

A maldição pode ter uma “ação com retardo”; por exemplo, no aniversário de 21 anos da vítima, ela matará seu irmão. Em uma fantasia ou cenário histórico mais antigo — como a Grécia antiga ou a Europa Viking — a vítima provavelmente saberá sobre a maldição e poderá até citar a profecia específica. Em um jogo mais moderno, ele poderia ter nascido sob uma conjunção astrológica muito azarada (ou durante um eclipse lunar), que o expõe às forças das trevas. A menos que sua família seja composta de ocultistas (o que é seu próprio tipo de maldição), ele pode nem saber disso.

A maldição pode ser uma maldição da família — se todos os seus ancestrais morreram no mar, as notícias de um navio assombrado assumem um significado totalmente novo! Pode ser possível escapar da maldição; se alguém é amaldiçoado porque sua família

possui o Diamante Noitepavor, então ele pode renunciar à sua família, convencê-los a vender o diamante, ou roubá-lo e vendê-lo ele mesmo. Alternativamente, o *sangue* da família pode ser maculado; se o tataravô do herói era um lobisomem, então ele deveria ter muito cuidado sob a lua cheia. Em um jogo moderno ou futurista, a maldição pode até ser uma mutação.

As maldições podem se manifestar como Destino (pág. MB132), Inimigos fantasmagóricos ou assombrosos (pág. MB146), Desastrosos (pág. MB132), Azar (pág. MB124), Magnetismo Sobrenatural (pág. MB148), ou inúmeras outras desvantagens. Algumas podem não afetar o PdJ, mas seu Gêmeo Maligno (pág. MB146). E algumas almas desafortunadas sofrem de uma Maldição Divina (pág. MB148) ou simplesmente sofrem de uma Maldição (pág. MB148).

Ancestral do Mal

Este gancho pode ser amarrado em qualquer um dos outros ganchos desta seção, como causa (por causa dos experimentos blasfemos do tio Jonas, o castelo foi amaldiçoado por séculos), efeito (o tio Jonas foi apenas o primeiro e mais famoso membro da família a ser vítima da perturbadora doença cerebral familiar), ou ambos (para o jogador com desejo pelo altamente excêntrico). Pior, o tio-avô Jonas pode nem estar morto...

Ancestrais malignos podem transmitir desvantagens físicas desagradáveis ou Características Sobrenaturais (pág. MB125), ou dar a um descendente uma Reputação insalubre (pág. MB26) como o descendente de uma linhagem maculada.

Segredo Inconfessável

O assassinato quase totalmente encoberto, a história de excessos sexuais, o flerte juvenil com o satanismo, a criança abandonada. Um segredo inconfessável pode ser ainda mais ambivalente, algo que apenas leva ao ostracismo social ou talvez a penalidades criminais injustas; por exemplo, adultério na Nova Inglaterra puritana. Um gancho de personagem clássico para horror psicológico (pág. 125), o segredo da culpa pode ser pessoal ou (especialmente em jogos de horror góticos) familiar. Se a família de alguém mantém o herdeiro legítimo do condado trancado no sótão por causa de sua monstrosidade, ou construiu sua fortuna no comércio de escravos, ou casa a filha mais velha com o Minotauro a cada geração, então não faltam esqueletos para o MJ retirar do armário familiar

Um segredo inconfessável é quase sempre um Segredo (pág. MB155), mas também pode estar ligado a outras desvantagens, como Doença Contagiosa (pág. MB135), Inimigos (pág. MB146), Paranoia (pág. MB152), Sadismo (pág. MB154), Sanguinolência (pág. MB154), ou Vício (pág. MB159). Mesmo que expor o segredo não possa mais prejudicar o herói — ele matou uma garota inocente, mas foi absolvido no julgamento — isso pode corroer sua consciência, levando-o ao Alcoolismo (pág. MB122), Baixa Autoestima (pág. MB124), Complexo de Culpa (pág. MB127), Depressão Crônica (pág. MB131), Flashbacks (pág. MB140), Incapaz de Sentir Prazer (pág. MB145), Insone (pág. MB147), Pesadelos (pág. MB152), ou o comportamento suicida de No Limite (pág. MB151).

Item Assombrado

Algo que o herói possui é assombrado, amaldiçoado, possuído por um fantasma ou um demônio, ou de outra forma uma porta de entrada para forças sobrenaturais malignas. Um anel com uma pedra curiosamente brilhante, uma espada com sede de sangue humano, uma máquina para reviver os mortos ou um tomo sobrenatural encadernado na pele de um poderoso necromante criarão mais do que possibilidades suficientes de aventura. Qualquer um deles pode ser um instrumento (pág. MB116–117), ou a invenção (pág. MB477) de algum ancestral cientista maluco. Se o item também for tremendamente valioso, útil ou mesmo mágico, tanto o personagem quanto o jogador podem não estar dispostos a se livrar dele, apesar de sua natureza desagradável. Alguns artigos (especialmente Equipamento Característico, pág. MB58) também têm uma estranha tendência a retornar aos seus antigos donos — muitas vezes após uma série de coincidências sangrentas.

O “item” pode ser um *lugar* — um baronato atormentado por demônios, um pântano com algo do além à espreita, ou uma casa mal-assombrada. A propriedade assombrada é, naturalmente, muitas vezes herdada de parentes. O processo de exorcizar os fantasmas ou desvendar a maldição pode envolver a descoberta de verdades horríveis sobre o passado ou ancestralidade do herdeiro. Será que o herói estará tão disposto a condenar o fantasma de seu próprio ancestral a um tormento sem fim, quanto ele estaria com algum outro fantasma sem nome?

Um item assombrado pode conceder poderes ou habilidades diretamente. Pode ser uma fonte de Riqueza (pág. MB25) ou Status (pág. MB28) por si só, bem como uma antiguidade valiosa. Ou pode apenas parecer legal e atrair perigo.

Insanidade

Se o personagem foi insano no passado, então todo um reino de possibilidades se abre para o MJ. Em um jogo de horror psicológico conduzido com grandes porções de surrealismo (pág. 123), pode se tornar lento e terrivelmente óbvio que o “ex” louco *ainda* é insano; suas memórias e observações simplesmente não são confiáveis. Mesmo que o MJ não esteja disposto a ir a tais extremos surrealistas (que não são para todos), ele pode justificar quase tudo no passado do herói, desde um filho perdido até um assassinato em massa. As circunstâncias específicas da recaída original à loucura podem permanecer como uma Fobias (pág. MB140), ou como um estímulo de Fúria (pág. MB143) a ser desencadeado por algum evento na campanha. Para outras desvantagens que podem significar doença mental, veja *Insanidade* (pág. 142).

O conceito de “semente ruim” — insanidade hereditária de uma determinada linhagem — surgiu durante o início do Renascimento, uma vez que a noção de loucura como possessão demoníaca (ou “toque divino”) começou a diminuir. Atingindo o pico no início do século 20, ela desapareceu sob o ataque freudiano e outros ataques psicanalíticos, que tendiam a explicar a insanidade apenas por referência à história de vida do paciente. Atualmente, os geneticistas identificam algumas doenças mentais (ou suscetibilidade a elas) como potencialmente hereditárias, devolvendo um histórico familiar de insanidade a uma força plausível em uma campanha de horror “realista”. Especialmente em um cenário de horror histórico da era pulp, vitoriano ou anterior, o próprio medo de insanidade de um sujeito sensível pode acabar deixando-o louco.

Parente Desaparecido

O irmão, cônjuge, pai ou filho perdido há muito tempo é um alvo natural para as maquinacões do enredo do MJ. Se o membro da família desaparecido aparece como uma vítima, um títere ou um agente ativo no horror que assola o grupo, o PdJ afetado está sujeito a algumas decisões desagradáveis. Em uma campanha de horror de ficção científica, essas decisões podem não terminar com o triste falecimento do parente, porque nunca se pode ter certeza de que não há um clone em algum lugar (carniçais, döppelgangers, fantasmas e alienígenas metamorfos podem desempenhar um papel semelhante em jogos de horror mais tradicionais).

É uma dose extra de aborrecimento se o tataravô desaparecido do herói aparece em meio à ação quando ele não tem nada a ver nem com estar vivo. A imortalidade raramente é uma coisa *boa* no horror, e um parente antigo pode ter algum conhecimento muito desagradável sobre a família...

Encontrar um parente desaparecido pode ser uma obsessão (pág. MB151) ou apenas uma desculpa útil. Uma relação suficientemente assustadora faz um bom Inimigo desconhecido (pág. MB146).

Tempo Perdido

Esse gancho é mais comum em contos de paranoia de OVNI, mas muitos outros subgêneros usam a “misteriosa mágica da amnésia” como um recurso útil para o enredo. Para o MJ inventivo ou diabólico, isso equivale a um cheque em branco — qualquer coisa que pudesse ser justificada por insanidade poderia facilmente ter ocorrido durante o “apagão” na memória do amnésico. O MJ pode lidar com isso usando vantagens e desvantagens secretas (pág. 22), tratá-la como uma Memória Falsa (veja *Fantacias*, págs. 24–25), ou modificar a desvantagem Amnésia (pág. MB122) para se adequar ao caso específico. Em um jogo de conspiração, acordar e se encontrar Apagado (pág. MB39) pode ter o mesmo efeito, mesmo se você *achar* que todas as suas memórias estão intactas!

O tempo perdido no histórico da família é mais difícil de construir, mas às vezes vale a pena. Se o tribunal com os registros da família pegar fogo, então qualquer coisa poderia ser verdade sobre os ancestrais do herói. Imagine o choque ao descobrir que seus avós nunca existiram — sem certidões de nascimento, sem certidões de óbito e sem certidões de casamento. Quem eram eles? E de onde vieram seus *pais*?

EVOLUÇÃO DO PERSONAGEM

Uma vez que o personagem esteja totalmente criado, carregado de ganchos e história, e (espero) amarrado a um cenário bem definido, suas aventuras podem começar. Idealmente, ele entrará no jogo se encaixando no mundo e na campanha — é para isso que servem todos esses ganchos! Mas é o trabalho do jogador garantir que ele *continue* se encaixando tão bem (ou melhor) à medida que os eventos avançam. Lembre-se de que o jogo de horror, mais do que a maioria dos RPGs, é um exercício colaborativo e cooperativo. Se a campanha for mundo afora (págs. 107–109), um aspirante a herói que assume alguma responsabilidade importante — uma que não o deixa voar para o Congo Obscuro por causa de um telegrama — é mais difícil de encaixar. Se o foco está na paranoia e na guerra secreta, não deixe seu investigador se transformar em um cético cego. E se todos os outros PdJs são lobisomens, não deixe o seu PdJ ser curado da licantropia.

No entanto, é importante deixar cada PdJ se desenvolver como um indivíduo no decorrer da campanha. O ladrão despreocupado não ficará tão alegre depois de trocar uns golpes com o Príncipe Carniçal. Ele pode ficar sóbrio e pensativo, planejando suas ações meticulosamente. Ele pode ser levado ao hedonismo e ao excesso, rindo muito alto e festejando por muito tempo, tentando esquecer seus pesadelos nos caldeirões e vinícolas da cidade. Ele poderia simplesmente recolher-se em sua bolha psicológica, lutando mecanicamente no automático até seu destino certo. É impossível dizer como qualquer pessoa — real ou fictícia — reagirá ao tipo de estresse e medo que um jogo de horror cria. A única coisa certa é que ele vai mudar, como resultado.

Você não precisa planejar isso como jogador; apenas deixe essas reações acontecerem e elas parecerão naturais e orgânicas para o personagem. Se essa evolução significa que um dia você não sente mais vontade de jogar com ele, então converse com o MJ sobre opções de aposentadoria — ou até mesmo uma morte confusa, mas inspiradora. A maioria dos MJs adora “matar sem culpa”, que adiciona uma nota de horror e perigo pessoal sem ressentimentos dos jogadores. A campanha ganhará outro elemento importante da trama, e seu PdJ terá morrido como pessoa em vez de viver como um recorte de papelão na mesa.

Motivação, ou “Por Que Estamos Neste Cemitério à Noite?”

Cada jogador deve responder a essa pergunta para seu próprio personagem. Em um jogo de sessão única, pode *não* haver motivação além de sobreviver à noite — os heróis tiveram o azar de estar no lugar errado na hora errada.

Ao longo de uma campanha mais longa, um aventureiro precisa de um motivo para continuar invadindo criptas, seguindo luzes estranhas no pântano e arriscando uma morte confusa e dolorosa. Pode ser difícil fornecer tal motivação; afinal, as pessoas que mais sabem sobre vampiros são as que logicamente tentariam ficar o mais longe possível deles. Por que simplesmente não sai da cidade? Seguem-se algumas motivações possíveis; muitas delas podem estar ligadas a ganchos de personagens ou à história da família do PdJ. Idealmente, o MJ também terá algumas respostas para você; veja *Morre Mil Vezes o Covarde Antes da Morte* (pág. 138).

Ambição: “Olha, princesa, tudo que eu quero é a recompensa. Tudo o que o professor quer é uma amostra do sangue daquela coisa. E tudo o que o garoto quer é, bem, um pouco de gratidão de você.”

Autopreservação: “Esse culto de bruxas matou as últimas quatro pessoas que descobriram que elas existem. É melhor descobrirmos como derrota-las, ou passaremos o resto de nossas curtas vidas nos escondendo dos gatos.”

Dever: “Juro solenemente proteger a República Federativa do Brasil de todos os inimigos, naturais e sobrenaturais, corpóreos e incorpóreos, vivos e mortos, em solo doméstico, exterior, ou em qualquer dimensão da qual o mal possa atacar. Então que Deus me ajude.”

Moral: “Tudo o que é necessário para o triunfo do mal é que os homens bons não façam nada. Se não salvarmos os inocentes, conspiramos com aquilo que os destruirá.”

Vingança: “Aqueles vampiros mataram meu irmão, transformaram minha garota e atropelaram meu cachorro. Ninguém atropela meu cachorro e fica vivo para contar, mesmo que já esteja morto.”

Uso criterioso do Código de Honra (pág. MB126), Dever (pág. MB133), Doutrinas Religiosas (pág. MB136), Inimigos (pág. MB146), Obsessão (pág. MB151), Senso do Dever (pág. MB156), e Voto (pág. MB160), permitirá que você modele essas motivações durante a criação do personagem e lhe renderá alguns pontos na barganha!

Quanto ao motivo de você estar no cemitério à *noite*, bem, se as pessoas o vissem carregando espingardas e galões de gasolina para o cemitério durante o dia, elas chamariam a polícia.

CRIAÇÃO DO GRUPO

Os jogadores geralmente trabalham juntos ao criar seus PdJs, o objetivo em muitos casos é montar um grupo equilibrado. Isso faz muito sentido. Um grupo diversificado de heróis pode resolver uma variedade maior de problemas, permitindo que a campanha aborde uma gama maior de assuntos. De maneira mais prática, pode significar a diferença entre a vida e a morte para todos eles se alguém for um curandeiro capaz, escoteiro, guerreiro ou qualquer outra coisa.

No horror, esse tipo de trabalho em equipe do jogador pode ser valioso. Os jogos de horror frequentemente têm um nível adicional de perigo que a criação inteligente de personagens pode mitigar um pouco. É ainda mais útil em um nível dramático. Se os jogadores projetam os PdJs com histórias sobrepostas, ou até mesmo ganchos vinculados de seus personagens, isso adiciona profundidade ao mundo da campanha, dando a todos um motivo importante para trabalharem juntos. Nem todos os MJs vão

querer mostrar sua mão tão cedo na campanha, mas seria um MJ incomum aquele que não aproveitasse a chance de trabalhar os antecedentes dos heróis conjuntamente de alguma forma — mesmo que os personagens (ou os jogadores!) ainda não entendam completamente.

A única coisa a ficar atento é um nível de coordenação que parece quase “bom demais para ser verdade”, especialmente para um grupo de estranhos aleatórios que se encontram em uma taverna para combater os males elementais. Prejuízos à realidade interna da campanha são prejuízos à sua capacidade de criar o medo. Dito isto, o romance *Drácula* une um advogado (Jonathan Harker) e sua esposa (Mina Harker) com três pretendentes da namorada vampirizada de sua esposa: um aristocrata (Lord Godalming), um explorador (Quincey Morris) e um médico (Dr. Seward) que por acaso conhece pessoalmente um ocultista que é o maior especialista do mundo em vampiros (Van Helsing). Parece inacreditável dito assim neste parágrafo, mas Stoker faz funcionar em seu romance. O MJ e os jogadores podem fazer grupos similarmente manipulados parecerem críveis se eles estiverem dispostos a colocar esforço suficiente em seus antecedentes mútuos, e no pano de fundo da campanha.

CONTRA AS TREVAS: HERÓIS

Os protagonistas da ficção de horror se dividem em duas categorias básicas: investigadores do sobrenatural e pessoas que estavam passando na rua. Em geral, investigadores experientes serão bastante hábeis, construídos em *pelo menos* 150 pontos (e muitas vezes consideravelmente mais). PdJs pessoas-que-estavam-passando-na-rua podem ser “heróis acidentais” de 75 a 100 pontos sugados pelo horror, mas se encaixam melhor no sabor de muitas

histórias se forem “Josés medianos” de 25 a 50 pontos. PdJs de baixa poder tendem a fugir aterrorizados de forma mais realista — e é mais fácil assustar jogadores que estão preocupados com a fragilidade de seus personagens.

Apenas Pessoas Comuns

Em uma história de pessoa-que-estava-passando-na-rua, o herói geralmente é o alvo do monstro. Ele não tem antecedentes para prepará-lo para a aventura; na verdade, ele viveu uma vida perfeitamente mundana, talvez até mesmo chata, até que ela voltou seu olhar maligno sobre ele. Em alguns contos, o protagonista nunca descobre *por que* a Coisa estava atrás dele — talvez não haja razão por trás de suas ações. Às vezes, porém, uma ligação entre ele e o monstro se torna aparente.

Este tipo de aventura apresenta pessoas de todas as esferas da vida: médicos, trabalhadores da construção civil, donas de casa, estudantes, etc. A única coisa que eles provavelmente têm em comum é a *falta* de familiaridade com monstros, ocultismo, assassinatos em série ou qualquer outra coisa. Os membros da família Freeling de *Poltergeist: O Fenômeno* eram apenas Pessoas Comuns, assim como a maioria das vítimas fatiadas no *Halloween: A Noite do Terror*, ou atropeladas por zumbis em *Despertar dos Mortos*. É uma boa ideia estabelecer alguma conexão entre os PdJs, ligando seus destinos uns aos outros e ao do monstro. Talvez sejam todos membros de uma única família assombrada por fantasmas ou hóspedes de um resort remoto cercado por lobisomens. Os detalhes dependerão da aventura — uma gangue de rua se encaixa em uma aventura de zumbis nos metrô muito melhor do que um grupo de escoteiras. As escoteiras, ao contrário, seriam preferíveis em um cenário sombrio-fantástico de contos de fadas.

Esses heróis geralmente têm um objetivo: sobrevivência. Isso pode ser tão simples quanto resistir ao monstro até o amanhecer, ou tão difícil quanto escapar de um pântano profundo e assom-

Colaborando Com os Outros Jogadores

Em muitos jogos, os jogadores competem — afinal, há apenas um número X de peças de ouro por aí, e todo mundo as quer. Isso pode funcionar até mesmo em RPGs de horror, mas é taticamente muito mais complicado. Jogadores competitivos acham tentador brigar; se o ladrão conseguisse as luvas mágicas que o curandeiro queria, o curandeiro poderia não curá-lo. No horror, os inimigos do grupo são mais fortes e mais focados nos heróis do que os antagonistas na maioria dos outros gêneros. Em uma campanha de fantasia convencional, os orcs geralmente ficam em sua masmorra; na fantasia de horror, eles perseguem os aventureiros pelas sombras do beco e servem a um demônio. A rivalidade interna pode significar uma morte confusa para todos.

Muitos grupos exigem que todos os PdJs em um jogo de horror estejam explicitamente do mesmo lado. Isso pode significar que todos têm desvantagens “boas” (por exemplo, Honestidade) e não “más” (por exemplo, Sadismo), compartilham um empregador ou simplesmente concordam que impedir o mal é mais importante que a rivalidade. Embora isso possa parecer limitante, reflete com precisão muita ficção de horror; é fiel ao gênero. Também faz sentido tático. O ladrão está muito ocupado em ficar alerta aos horrores sombrios para ficar brigando com o curandeiro; o curandeiro sabe mui-

to bem que, se não curar o ladrão, ninguém vigia o grupo. Isso também permite que os jogadores se concentrem em apenas um desafio: construir uma atmosfera de medo entrando no mundo do MJ.

Os jogadores não devem negligenciar *uns aos outros* enquanto constroem a atmosfera de medo. O medo do grupo se alimenta de si mesmo; desde que todos os jogadores deixem o medo acontecer, ou pelo menos não interfira no seu desenvolvimento, o sentimento se intensifica para todos. Infelizmente, o medo do grupo se quebra facilmente. Se o jogo se torna tenso e assustador, há um impulso natural para quebrar a tensão de alguma forma: pausa pro lanche, piadas sem graça, qualquer coisa. Não ceda a esse impulso — você não apenas engana a si mesmo pela emoção do medo, mas também engana os outros jogadores.

Uma maneira prática de se manter imerso no jogo é manter o máximo possível do diálogo “no personagem”, referindo-se aos outros jogadores pelos nomes dos personagens. Em vez de dizer: “Douglas, seu médium pode dizer se esta laje foi usada para sacrifício humano?”, tente, “Armando, seus poderes podem dizer se esta laje foi usada para sacrifício humano?” É uma coisa pequena, mas às vezes faz uma grande diferença para ajudar todos a permanecerem no momento.

brado. De qualquer forma, os PdJs sabem que, se puderem aguentar o tempo suficiente, estarão seguros. (Os jogadores podem saber que os PdJs estão condenados, é claro!) As Pessoas Comuns também têm outros problemas. Eles são mais propensos a se voltarem uns contra os outros, por suspeita ou pânico, do que membros de uma equipe treinada. Isso cria excelentes oportunidades de interpretação de horror, como os filmes desde *A Noite dos Mortos-Vivos*, a *O Enigma de Outro Mundo* nos mostraram. As Pessoas Comuns são menos propensas a ser em lutadores experientes; o MJ pode querer usar as regras de *Lutadores Não Treinados* na pág. 113 do **GURPS Artes Marciais**.

Por todas essas razões, PdJs Pessoas Comuns funcionam melhor em uma aventura de uma sessão. Pessoas normais não são adequadas para contato prolongado com o estranho; eles simplesmente não têm o impulso de procurar e combater os inimigos mais aterrorizantes do homem. Por outro lado, pode ser divertido interpretar uma pessoa comum enfrentando uma ameaça sobrenatural. E “mediana” não significa incompetente; o grande caçador, a estrela do cinema, até mesmo o xerife da cidade são todos medianos nesse contexto, porque não lidam regularmente com o sobrenatural. Na verdade, eles podem nem acreditar em fantasmas e alienígenas até ficarem cara a cara com eles — mas quando o fazem, as coisas ficam rapidamente interessantes.

Uma campanha prolongada, no entanto, exige heróis com uma pegada Caçadores de Monstros — ninguém mais procuraria problemas sobrenaturais.

Se os PdJs são Pessoas Comuns, mas eventos sobrenaturais continuam procurando por eles, então provavelmente há um Magnetismo Sobrenatural em ação... ou algum gancho de história ou conexão entre eles que eles ainda não sondaram.

Caçadores de Monstros Destemidos

Onde os PdJs que são Pessoas Comuns fazem qualquer coisa para fugir do horror, os Caçadores de Monstros Destemidos vão buscá-lo. Isso normalmente implica uma campanha centrada nas investigações dos heróis sobre o paranormal. Obviamente, esses PdJs estão muito mais bem preparados para lidar com ameaças ocultas. Eles geralmente têm armas apropriadas — não menos do que um conhecimento prático de seres sobrenaturais, adquiridos através de extensa pesquisa ou experiência em primeira mão.

Os caçadores de monstros costumam se envolver em uma aventura após o início da assombração — eles são chamados para ajudar com algo além da explicação lógica. Alguns investigadores ocultistas cobram por seus serviços. Outros são motivados pelo al-

Monstros como Personagens

Em algumas campanhas, os protagonistas são os monstros: vampiros, lobisomens, fantasmas ou similares. Tais jogos não necessariamente giram em torno dos personagens que enfrentam inimigos ainda mais horríveis — embora os métodos “convencionais” de horror possam ser úteis em tais situações e cenários — mas no horror de seu estado monstruoso. A ênfase está nos horrores do isolamento e alienação, auto ódio e angústia.

Esses podem ser temas poderosos quando usados com cuidado para evitar que a campanha se torne emocionalmente obsoleta ou monótona. O MJ pode variar a sensação do jogo introduzindo outros estilos, fornecendo uma ampla variedade de reações humanas (ou outros PdMs) aos PdJs, ou ocasionalmente enfatizando as recompensas paradoxais da monstruosidade — as belezas da noite, as glórias dos sentidos adicionais, e a alegria selvagem da caça. É claro que, se o MJ remover com muito sucesso o horror central do isolamento e da alienação, o resultado será um jogo de “aventura” mais convencional, semelhante a uma campanha puramente de supers ou pulp.

Em geral, esse estilo de campanha depende do MJ para manter um cenário de um mundo suficientemente temível e intrigado. A natureza horrível de tudo o que o protagonista percebe reforça assim sua própria natureza horrível: o mundo como metáfora para a alma. Ao combater os males do mundo (de maneira adequadamente horrível), ele também mantém os males dentro de sua natureza monstruosa à distância. Essa interpretação também pode funcionar bem com um jogo de horror psicológico; veja *Horror Psicológico* (págs. 125–126).

truísmo ou pela busca de conhecimento, na esperança de eliminar uma ameaça à humanidade ou aumentar a compreensão humana do sobrenatural. Se os heróis tiverem objetivos incompatíveis, pode resultar em conflito; por exemplo, o sacerdote do grupo se sente compelido a exorcizar o demônio, enquanto seu ocultista quer capturá-lo para estudo.

Caçadores de Monstros tendem a ganhar inimigos entre as forças do ocultismo — particularmente em um mundo em que a Cabala (pág. 102) é forte. Eles podem se envolver em um jogo de gato e rato de longa duração e de mão dupla enquanto perseguem um monstro inteligente que os quer tanto quanto eles o querem. Nesse caso, os investigadores nunca podem ter certeza se estão se aproximando de suas presas ou entrando em uma armadilha astuta.

CARACTERÍSTICAS

Em uma campanha de horror mais do que em outros tipos de jogos, é imperativo que os jogadores e o mestre se reúnam *antes* da criação do personagem para discutir vantagens e desvantagens sobrenaturais, perícias que dão acesso a habilidades paranormais ou conhecimento oculto, poderes disponíveis (em uma campanha com poderes, ou supers-horripilantes), e assim por diante. Abaixo estão algumas sugestões — mas no final, a palavra do MJ é o que vale.

VANTAGENS

Certas vantagens funcionam de forma diferente ou requerem interpretação adicional em uma campanha de **Horror**. Pergunte ao MJ antes de pegar qualquer característica exótica ou sobrenatural — tais habilidades são frequentemente proibidas.

Abençoado

veja pág. MB35

Não apenas *boas* divindades concedem favores a seus adoradores, é claro. Um indivíduo pode ser “abençoado” por uma entidade sombria ou maligna — possivelmente até mesmo contra sua vontade! Aqueles abençoados por tais deuses, ou por horripilantes Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem, podem adquirir uma reputação desagradável ou desvantagens ainda piores. No mínimo, tal bênção será Incontrolável (pág. MB113).

Ataque Inato

veja pág. MB42

Nem tudo são garras e tentáculos. Alguns outros ataques inatos incluem:

Peste (+323%): Ataque Tóxico 1d-2 (Sempre Ativa, -20%; Efeito de Área, 2 metros, +50%; Agente Sanguíneo, +100%; Cíclico, 6 horas, 13 ciclos, Resistível, Altamente Contagioso, +140%; Emissão, -20%; Atraso, 1d+1 dias, -30%; Resistível, HT-2, -20%; Sintomas, 1/3 PV, Dor Severa e Feições Estranhas 1, +123%) [9]. *Observações*: A vítima deve fazer um teste de HT-2 em 1d+1 dias após a exposição e a cada seis horas por três dias. Cada fracasso inflige 1d-2 de dano. Aqueles que perdem 1/3 PV ou mais ficam gravemente doentes: Dor Severa e inchaços roxos grotescos até serem curados. 9 pontos.

Pestilência (+1.560%): Ataque por Fadiga 1 ponto (Baseado em HT, +20%; Custo Fadiga, 6 PF, -30%; Cíclico, 1 hora, 72 ciclos, Altamente Contagioso, +1.470%; Imprecação 1, +100%; Assinatura Inexistente, +20%; Atraso, 1 hora, -20%) [50]. *Observações*: Custo 6 PF. Faça uma disputa rápida entre sua Vontade vs. a HT do alvo. Um sucesso significa que depois de uma hora, a vítima fica doente. Ele perde 1 PF/hora por três dias, e é contagiante durante esse período. Lembre-se que a 0 PF, cada PF implica na perda de 1 PV. 50 pontos.

Veneno Forte (+100%): Ataque Tóxico 3d-1 (Cíclico, 1 hora, 4 ciclos, Resistível, +30%; Acompanhamento, Dentes/Golpeadores, +0%; Atraso, 1 minuto, -10%; Resistível, HT-4, -10%; Sintomas, 2/3 PV, -3 ST, DX, IQ, e HT, +90%) [22]. *Observações*: A vítima deve fazer um teste de HT-4 um minuto após a inoculação, e de hora em hora por três horas. Cada fracasso inflige 3d-1 de dano. Aqueles que perdem 2/3 PV ou mais ficam gravemente doentes: -3 em todos os atributos até serem curados. 22 pontos.

Atribulação

veja pág. MB43

A maioria das Coisas que enlouquecem os homens podem ser modeladas com Terror (pág. MB94), mas para algumas, a Atribulação é mais adequada. Por exemplo, monstros que sempre causam o mesmo tipo de insanidade — alienígenas cinzas induzindo Fantasias com “lembrações encobridoras”, incubos desencadeando Luxúria, ou um “vírus da raiva” levando suas vítimas à Fúria — têm Atribulação com a ampliação Desvantagem. Da mesma forma, se qualquer loucura pessoal que a criatura invoca sempre se manifesta com o mesmo sintoma incapacitante — Atordoamento, Alucinação, Paralisia, Convulsão ou desmaio Inconsciente — então isso é Atribulação reforçada com Incapacitação. Na maioria desses casos, essa vantagem também carrega a ampliação Baseado na Vontade (ou IQ), embora um monstro fungóide possa emitir nuvens de esporos alucinatórios resistíveis com HT, como Atribuições normais.

Alguns exemplos de Atribuições:

Gaudivore (+191%/+175%): Atribulação (Baseado em Vontade, +20%; Desvantagem: Incapaz de Sentir Prazer, +15%; Prazo Estendido, 10x, +40%; Interligação, +10%; Imprecação 1, +100%; Desvantagem Secundária, Depressão Crônica (6), +6%) [30] + Sanguessuga 1 (Cura Acelerada, +25%; Interligação, +10%; Imprecação 1, +100%; Somente Prazer, -50%; Longa Distância, +40%; Rouba PF, +50%) [69]. *Observações*: Este ataque drena o prazer em viver do alvo, transferindo-a para o atacante como PF. Faça uma Disputa Rápida da sua Vontade vs. a Vontade do alvo; o atacante tem um redutor de -1 por metro de distância até seu alvo. Um sucesso significa que a vítima perde a capacidade de sentir prazer por 10 minutos vezes a margem de sucesso do atacante; um sucesso por 5 ou mais, significa que o alvo fica deprimido ao ponto de total apatia pelo mesmo período. Além desses efeitos, o atacante pode roubar um total de PF (ou PV, se a vítima estiver com 0 PF) igual à sua margem de sucesso, à taxa de 1 PF/segundo após o ataque, sem a necessidade de refazer o teste. Estes curam seu PF. Esta é a única maneira que ele pode usar a vantagem Sanguessuga incluída. 99 pontos.

Janela Horripilante (+140%/+320%): Atribulação 1 (Sempre Ativa, -20%; Baseado em Vontade, +20%; Alucinação, +50%; Interligação, +10%; Imprecação 1, +100%; Assinatura Inexistente, +20%; Gatilho, Contato Psíquico, -40%) [24] + Atribulação 1 (Sempre Ativa, -20%; Baseado em Vontade, +20%; Prazo Estendido, 10x, +40%; Interligação, +10%; Imprecação 1, +100%; Assinatura Inexistente, +20%; Atraso, -10%; Gatilho, Visão de Pesadelo, -40%; Inconsciência, +200%) [42]. *Observações*: Excelente para Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem, fantasmas ou demônios atormentados e outros seres estranhos! Quando alguém faz contato telepático com a Coisa, ele deve fazer uma Disputa Rápida entre sua Vontade vs. a Vontade dela. Se fracassar, ele recebe uma visão de pesadelo da realidade da Coisa que dura sua margem de fracasso em minutos. Quando terminar, refaça a Disputa Rápida; um fracasso aqui significa desmaiar por 10 minutos vezes a margem de fracasso. 66 pontos.

Limpeza de Memória (+280%): Atribulação 1 (Baseado em Vontade, +20%; Desvantagem, Fantasia, Memória Significativa, +10%; Prazo Estendido, Permanente, +150%; Imprecação 1, +100%; Assinatura Inexistente, +20%; Psíquica, -10%; Efeito Seletivo, +20%; Gasto Adicional de Tempo 3, -30%) [38]. *Observações*: O atacante deve se concentrar em seu alvo por 8 segundos e então fazer uma Disputa Rápida da sua Vontade vs. a Vontade do alvo. Uma vitória permite que ele edite as memórias da vítima, substituindo-as por Memórias Falsas (pág. 24). O Efeito Seletivo permite edições específicas. Para desfazer esse efeito, use terapia de choque, hipnotismo, Controle da Mente com Condicionamento... ou outra Limpeza de Memória. 38 pontos.

Maldição (+365%): Atribulação 1 (Baseado em Vontade, +20%; Desvantagem, Maldição, +75%; Prazo Estendido, Permanente, +150%; Imprecação 1, +100%; Assinatura Inexistente, +20%) [47]. *Observações*: Faça uma Disputa Rápida da sua Vontade vs. a Vontade do objetivo. Um sucesso amaldiçoa a vítima até que ela alcance um sucesso notável... nessa altura o seu sucesso e a maldição evaporam-se. 47 pontos.

“Qual foi a pior coisa que você já fez?”

“Não vou contar isso, mas vou contar a pior coisa que já aconteceu comigo.”

– Peter Straub, *Ghost Story*

Maldição Menor (+200%): Atribuição 1 (Baseado em Vontade, +20%; Custa Fadiga, 2 PF, -10%; Desvantagem, Azar, +10%; Prazo Estendido, 30x, +60%; Imprecação 1, +100%; Assinatura Inexistente, +20%) [30]. *Observações:* Pague 2 PF e faça uma Disputa Rápida da sua Vontade vs. a Vontade do alvo. A vítima sofre de Azar por 30 minutos vezes sua margem de fracasso. 30 pontos.

Pesadelo (+80%): Atribuição 1 (Acesso, Apenas durante o sono do objetivo, -20%; Baseado em IQ, +20%; Agente de Contato, -30%; Desvantagem, Pesadelos (6), +10%; Imprecação 1, +100%) [18]. *Observações:* O atacante deve tocar a *pele nua* de seu alvo adormecido e fazer uma Disputa Rápida da sua Vontade contra a IQ do alvo. Uma vítima que conhece Sonhos (pág. MB223) pode resistir com essa perícia. Se o dorminhoco fracassar, ele sofre pesadelos e deve tentar um teste de autocontrole. Com um resultado 7 ou mais, ele perde 1 PF na manhã seguinte e pode sofrer efeitos piores; veja pág. MB152. 18 pontos.

Sono (+370%): Atribuição 1 (Baseado em Vontade, +20%; Agente de Contato, -30%; Prazo Estendido, 100x, +80%; Imprecação 1, +100%; Inconsciência, +200%) [47]. *Observações:* O atacante deve tocar a *pele nua* de seu alvo e fazer uma Disputa Rápida entre a sua Vontade vs. a Vontade do alvo. A vítima cai em um sono profundo e não pode ser despertada por 100 minutos vezes a margem de sucesso do atacante (por exemplo, cinco horas, se o atacante vencer por uma diferença de 3). 47 pontos.

Toque Leproso (+135%): Atribuição 1 (Agente de Contato, -30%; Desvantagem, Doente Terminal, Até dois anos, +50%; Prazo Estendido, Permanente, +150%; Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, Incapaz de Aparar, -35%) [24]. *Observações:* O atacante deve tocar a *pele nua* de seu alvo. A vítima faz um teste de HT para resistir. Um fracasso significa que ele contrai lepra. O toque deixa uma marca branca e morta. 24 pontos.

Toque Paralisante (+155%): Atribuição 1 (Prazo Estendido, 3x, +20%; Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, Incapaz de Aparar, -35%; Paralisia, +150%; Efeito Seletivo, +20%) [26]. *Observações:* A vítima deve fazer um teste de HT se for tocada; a DR dá seu bônus normalmente. Um fracasso significa que ele sofre paralisia por três minutos vezes sua margem de fracasso. O Efeito Seletivo permite que o atacante toque pontos de impacto específicos para paralisá-los. 26 pontos.

Atribuições podem vir em níveis mais altos, impondo -1 por nível para resistir além do primeiro nível. Não basta multiplicar o custo por nível, no entanto! Aplique os modificadores entre parênteses acima aos 10 pontos/nível para Atribuição. Por exemplo:

- Limpeza de Memória 3 [114] significa que a vítima resiste com Vontade-2.
- Pesadelo 3 [54] significa que a vítima resiste com IQ-2 ou Sonhos-2.
- Toque Leproso 2 [47] (*não* [48]) faz o teste para resistir ser HT-1.
- Toque Paralisante 2 [51] (*não* [52]) faz o teste para resistir ser HT-1.

Variações adicionais são possíveis. Considere estes dois para Janela Horripilante (pág. 12):

Janela Horripilante Blasfema: Atribuição 1 (Janela Horripilante, +140%) [24] + Atribuição 3 (Janela Horripilante, +320%) [126]. *Observações:* Isso convém a uma Coisa normalmente psíquica de uma dimensão particularmente horripilante, ou a um demônio com mais imaginação do que poder. O teste inicial para resistir da vítima é com o total da Vontade, mas ela resiste a desmaiar com Vontade-2. 150 pontos.

Janela Horripilante Larga: Atribuição 3 (Janela Horripilante, +140%) [72] + Atribuição 1 (Janela Horripilante, +320%) [42]. *Observações:* Em contraste, isso modela uma Coisa com uma força psíquica maior do que até mesmo sua (geralmente) enorme Vontade indica, mas de uma dimensão infernal “normal”. O teste inicial de resistência da vítima é com Vontade-2, mas ele resiste a desmaiar com o total da Vontade. 114 pontos.

Ou estas variantes de Limpeza de Memória (pág. 12):

Apetrecho de Limpeza de Memória (+225%): Atribuição 3 (Baseado em Vontade, +20%; Frágil, RD 6, Máquina, MT -9, -15%; Pode Ser Roubado, Disputa Rápida de ST, -30%; Desvantagem, Fantasia, Memória Significativa, +10%; Prazo Estendido, Permanente, +150%; Imprecação 1, +100%; Assinatura Inexistente, +20%; Efeito Seletivo, +20%; Gasto Adicional de Tempo 3, -30%; Base Visual, -20%) [98]. *Observações:* O atacante deve acender a luz desta pequena varinha nos olhos da vítima por 8 segundos e fazer uma Disputa Rápida entre sua Vontade vs. a Vontade-2 do alvo. 98 pontos.

Mantra de Limpeza de Memória (+250%): Atribuição 2 (Baseado em Vontade, +20%; Desvantagem, Fantasia, Memória Significativa, +10%; Prazo Estendido, Permanente, +150%; Base Auditiva, -20%; Imprecação 1, +100%; Assinatura Inexistente, +20%; Efeito Seletivo, +20%; Gasto Adicional de Tempo 3, -30%; Base Visual, -20%) [70]. *Observações:* O atacante deve fazer contato visual e programar a “lembrança encobridora” memética em uma entonação específica por 8 segundos, e então fazer uma Disputa Rápida entre sua Vontade vs. a Vontade-1 do alvo. 70 pontos.

Canalização

veja pág. MB46

Essa vantagem pode oferecer grandes oportunidades — e perigos — em uma campanha de horror. Um canalizador pode aprender muito com uma morte recente, talvez até mesmo a natureza ou a espécie do monstro responsável. O MJ que teme que isso possa atrapalhar as aventuras investigativas deve certificar-se de que muitos espíritos malévolos estão rondando canalizadores dispostos demais, mesmo que apenas para fazer o jogador pensar bem antes de abrir seu investigador para o invisível. Advertências semelhantes se aplicam ao MEDIUM (pág. MB69) e à Psicometria (pág. MB81).

Observe também que se um dos *PdJs* for um fantasma que deve gastar PF para falar, ter um canalizador no grupo o deixará participar de forma mais significativa na campanha.

Nova Ampliação Especial

Consciente: Você permanece consciente do mundo ao usar sua habilidade e pode se mover e agir normalmente enquanto os espíritos falam através de você. +50%.

Clericato

veja pág. MB47

Na maior parte do folclore medieval, apenas um sacerdote ordenado (ou um santo) pode banir demônios, exorcizar espíritos e assim por diante. Na típica campanha de horror, por outro lado, a Fé Verdadeira (pág. MB60) é necessária para usar a fé como uma “arma”, e essa vantagem não dá poderes especiais por si só ao combater seres sobrenaturais horripilantes. O Clericato legitima perícias úteis como Exorcismo (pág. MB199), Ritual Religioso (pág. MB221) e (em campanhas mais conspiratórias) até Conhecimento Oculto (pág. MB191), no entanto, e pode potencialmente dar acesso a solo consagrado, água benta, registros da igreja ou tomos blasfemos trancados à distância dos leigos menos devotos.

Contatos

veja pág. MB48

Ao criar e usar Contatos, os jogadores podem ajudar na criação do mundo de uma campanha de horror. O MJ deve recomendar isso tornando os Contatos úteis — mesmo um Contato não confiável ou tolo pode fornecer pistas valiosas acidentalmente, ou fazer avançar a história revelando algo que acaba sendo uma armadilha. Os Contatos também podem servir de grandes vítimas do horror, já que os PdJs têm um relacionamento anterior com eles, acrescentando “realidade” adicional à sua morte. (Claro, o MJ deve substituir os Contatos assassinados assim que possível sem cobrar pontos adicionais.) Em uma campanha de horror sobrenatural pura, o MJ pode querer relaxar a regra adicionando 1 ponto ao custo dos Contatos que podem obter informações usando meios sobrenaturais.

Duas classes adicionais de Contatos são especialmente apropriadas para campanhas de horror:

Colecionador. Negociantes de (ou produtores de) itens raros ou colecionáveis, muitos dos quais podem ter um significado oculto. Em um cenário com conteúdo sobrenatural generalizado, haverá um mercado de “coleccionáveis ocultos”, assim como o mundo real tem muitos colecionadores de recordações de assassinos em série. Itens específicos podem incluir antiguidades, equipamentos mágicos antigos, joias funerárias, armas, livros ou ervas mágicas. Esses Contatos podem fornecer informações sobre itens, outros colecionadores, convenções futuras, quem precisa de dinheiro rápido e quem sempre parece encontrar os melhores produtos. Perícias típicas — além da óbvia Ocultismo — incluem Connoisseur (Itens Ocultos) e Assuntos Atuais (Submundo Oculto). Um oportunista ou alguém em um pequeno mercado tem NH efetivo 12; um grande negociador tem MH efetivo 15; uma autoridade respeitada na área ou o principal player em um grande mercado tem NH efetivo 18; e o maior colecionador incontestável tem NH efetivo 21.

Sobrenatural. Figuras dentro da “comunidade sobrenatural” do mundo da campanha — tanto criaturas sobrenaturais (e seus laiaos) quanto aqueles que se opõem a elas. Por exemplo, em um cenário com a Cabala (pág. 102), isso inclui Cabalistas e agentes antimagia “informantes”; em outro onde um grupo secreto de vampiros governa por baixo dos panos, este consiste nos vampiros, seus servos, e caçadores de vampiros. Perícias prováveis incluem Manha com um viés sobrenatural (por exemplo, quais policiais são “conscientes de vampiros” ou quem está negociando fumaça fantasma em tal local), Assuntos Atuais (Sobrenatural) e Trato Social com especializações adequadas (Cabala, Vampiros, etc.). Contatos com perícias mais comuns (Perícia Forense, Análise da Informação, Política, etc.) também podem ter acesso sobrenatural em tal experiência. Um mago ou monstro de “nível das ruas” com poucos contatos próprios tem NH efetivo 12; um membro “de dentro” de um grupo sobrenatural (por exemplo, um Adepto ou superior na Cabala) ou seus oponentes (por exemplo, um agente do FBI na pegada “assassinato estranho e conspiração OVNI”) tem NH efetivo 15; e uma figura importante no mundo da campanha (por exemplo, o lorde vampiro de Praga, o Governador Morgan da Jamaica ou o sumo sacerdote do Lorde Sob o Gelo) tem NH efetivo 21.

Controle da Mente

veja pág. MB49

O primeiro grande vilão dos filmes de horror, Dr. Caligari, era um controlador da mente. Desde então, o campo só ganhou mais e mais exemplos. Abaixo estão algumas variações.

Nova Ampliação Especial

Independente: Seu Controle da Mente não exige atenção contínua. Se funcionar, você está livre para fazer outras coisas. Você ainda deve se concentrar para iniciar o controle, mas não pode reivindicar +2 ou +4 pela concentração prolongada. Se a vítima não resistir, o controle persiste por um minuto por ponto pelo qual perdeu a Disputa Rápida; você não pode mantê-lo indefinidamente concentrando-se. Essas desvantagens são menores se comparadas aos benefícios. Primeiro, apenas uma tentativa de forçar o sujeito a agir contra seus princípios pode quebrar o controle; como você já está “fora do circuito”, então incapacitar você não muda *nada*. Segundo, como sua atenção não está dividida, cada contato é separado de todos os outros; não há penalidade de -1 por escravo, e uma falha crítica com uma vítima não liberta o restante. +70%.

Novas Limitações Especiais

Controle de Emoção: Você não pode controlar as ações do objetivo, apenas seus sentimentos. Para algumas orientações sobre o que é possível, veja a habilidade Despertar Emoção (pág. MB195). Mutuamente excludente com Somente Condicionamento e Sugestão. -50%.

Somente Uma Emoção: Como Controle de Emoção, mas produz uma emoção específica. -80%.

Sugestão: Você não pode comandar o alvo para realizar ações específicas — você só pode sugerir um curso de ação *geral*. Os efeitos são como para a perícia Sugerir (pág. MB195). Mutuamente excludente com Somente Condicionamento, Controle de Emoção, e Somente Uma Emoção. -40%.

Destemor

veja pág. MB53

Em campanhas de horror que pretendem tanto criar medo nos jogadores quanto retratar seus efeitos nos PdJs, essa vantagem tende a diminuir a diversão. Jogos de horror psicológico ou cósmico exigem que os heróis estejam genuinamente aterrorizados, onde campanhas convencionais de horror pulp ou de caça a monstros podem tirar o máximo proveito de um “caçador de vampiros destemido”. Como acontece com qualquer elemento do jogo, considere se essa característica funciona a favor ou contra o clima e o tema que você está tentando construir e manter. Para muito mais sobre este tópico, veja *Estresse e Perturbação* (págs. 141–142).

Dobra

veja pág. MB54

Em todo filme de horror, há o momento em que a câmera desvia o olhar — e o assassino sumiu! Ele entrou no armário, ou na saída de ar, ou no galpão, aparentemente sem nem abrir a porta. Construa isso da seguinte forma:

Deslocamento Fantasmagórico: Dobra (Acesso, Apenas se não estiver sendo observado, -20%; Acesso, Apenas locais para onde se possa andar/subir, dado o tempo, -20%; Capacidade Adicional de Carga, Média, +20%; Limite de Distância, -50%) [30]. **Observações:** Exige uma manobra de Deslocamento em combate. Você pode chegar a qualquer lugar dentro dos metros do Deslocamento, desde que ninguém esteja olhando e que você possa ter chegado lá “da maneira mais difícil”, com tempo suficiente. Por exemplo, você pode se mover do chão de um escritório para a saída de aquecimento acima de você, com a grade fechada atrás de você, em um segundo. Como um efeito especial, quaisquer requisitos mundanos para ir de A a B *substituem* o teste de sucesso usual da Dobra, e a Dobra falha se você não conseguir atingi-los; por exemplo, se

you precisa de um teste de Arrombamento, voc  deve conhecer a per cia Arrombamento, enquanto se voc  precisa desapertar um parafuso, voc  precisa de uma chave inglesa. O MJ decide se isso   Dobra “real”, algum tipo de supervelocidade, ou simplesmente um efeito especial de ser um assassino psicopata. 30 pontos.

Durabilidade Sobrenatural

veja p g. MB56

A mitologia oferece muitas maneiras diferentes de matar o sobrenatural e quase tantas maneiras de mant -lo morto. Aplique a limita  o de Impedimento para Imposs vel de Matar (p g. MB64) para refletir, por exemplo, um vampiro que n o pode retornar se seus restos mortais estiverem em  gua corrente.

F  Verdadeira

veja p g. MB60

A F  Verdadeira   in til contra Coisas Que o Homem N o Deveria Saber Que Existem na maioria das campanhas de horror c smico, baseadas na no  o de que a humanidade e seus deuses s o part culas sem sentido no v zio. Carni ais, vampiros e outros mortos-vivos podem existir em tal cen rio — e ser igualmente imunes   F  Verdadeira. O MJ deve desencorajar os jogadores de comprar vantagens completamente in teis, sempre que poss vel, sem revelar muitas surpresas no enredo.

Tem de ter f  para isso funcionar em mim, Sr. Vincent.

*– Jerry Dandridge,
em A Hora do Espanto*

Fleuma

veja p g. MB60

Como Destemor, essa vantagem pode funcionar cortando o clima de algumas campanhas de horror — mesmo porque os jogadores que realmente interpretam podem acabar com personagens mortos! Se o MJ permitir isso em um jogo de horror completo, ele deve exigir pelo menos um Antecedente Incomum de 5 pontos.  , no entanto, especialmente apropriado para campanhas de monstros como personagens (p g. 11); o MJ pode optar por fazer Verifica  es de P nico contra multid es empunhando tochas ou agentes furiosos do FBI armados com balas de carv o ativado, e o vampiro com Fleuma   aquele que n o vacila ou se abaixa atr s do sarc fago.

Se Fleuma for permitida em um jogo de horror c smico completo, ele meramente concede um b nus de +8 em Verifica  es de P nico Detonador de Sanidade (veja *Estresse e Perturba  o*, p gs. 141–142). Caso contr rio, funciona normalmente.

Como uma reviravolta, o MJ pode restringir essa caracter stica a her is que est o suficientemente calejados, ignorantes, est pidos ou loucos para ter medo. Ele pode at  exigir que qualquer um que deseje possu -la tenha uma desvantagem mental apropriada (ou IQ abaixo do padr o, o que equivale   mesma coisa) — e determinar que a cura da desvantagem tamb m neutraliza a Fleuma. Nesse sentido, a Fleuma n o   tanto uma vantagem quanto um mecanismo de enfrentamento: por um lado, voc  n o precisa se preocupar com as Verifica  es de P nico; por outro lado, voc  carrega uma bagagem psicol gica que pode ser igualmente prejudicial.

Nova Limita  o Especial

Horrores Familiares: Voc  n o se incomoda com os horrores que j  conhece, mas o novo e o estranho ainda podem te irritar! A Fleuma em um ex-mercen rio insens vel pode funcionar ao ver um cad ver ensanguentado — ou at  mesmo um zumbi (“  apenas um cad ver ambulante.”) — mas uma horripilante Coisa do Al m ou um rato espectral gigante ainda pode dar a ele arrepios. -50%.

Insubstancialidade

veja p g. MB65

Algumas novas op  es s o  teis para criar esp ritos e mortos-vivos fantasmag ricos.

Novas Amplia  es Especiais

Revers o: Escolha uma forma, substancial ou insubstancial, como “nativa”. (A menos que especificado de outra forma, a forma nativa de um esp rito   insubstancial.) Enquanto estiver na outra forma, voc  n o pode ser morto por perigos incapazes de ferir sua forma nativa; por exemplo, armas f sicas, se nativamente imateriais. Se tal les o o reduzir a 0 ou menos PV, voc  vai para PV 0, e retorna   sua forma nativa, onde deve permanecer at  que esteja totalmente curado. A revers o n o   eficaz contra coisas que podem prejudicar sua forma nativa — armas especialmente projetadas, suas pr prias vulnerabilidades, etc. — que podem deix -lo abaixo de 0 PV. +60%.

Toque: Embora voc  n o possa manipular fisicamente objetos s lidos, voc  pode “toc -los” para criar uma sensa  o fantasmag rica de calor, frio ou press o. As coisas vivas podem sentir que voc  passa por elas com um teste de Tato. +0% se sempre ativo; +5% se ativado ou desativado   vontade.

Novas Limita  es Especiais

Barulhento: Voc  faz barulho ao se mover, assim como um ser s lido faria. Enquanto voc  pode passar por  rvores ou andar sobre pisos de madeira sem toc -los, voc  ainda sussurra ou bate quando o faz. -5%.

Materializa  o Dif cil: A materializa  o custa 1 PF/minuto. Esta vers o menor do Normalmente Ativa   mutuamente excludente com essa limita  o. -20%.

Materializa  o Ectoplasm tica: Voc  se materializa como ectoplasma e n o como mat ria normal. Embora voc  possa tocar e afetar o mundo material, voc  n o   totalmente material. Seu corpo ectoplasm tico tem RD 0, PV 1, independentemente de suas estat sticas de esp rito. No lado positivo, tem Toler ncia a Ferimentos (Homog neo, Sem Sangue); veja p g. MB94. -35%.

Proje  o: Voc  se torna insubstancial como esp rito ou entidade ps quica, deixando seu corpo para tr s. Ele n o tem consci ncia at  que voc  retorne a ele. Seu Deslocamento   duas vezes a Velocidade B sica, como se estivesse voando. Normalmente, voc  come a onde seu corpo f sico est  — mas se voc  tem a habilidade de perceber um lugar distante, voc  pode se materializar l , e se voc  pode ver algum reino imaterial como o mundo espiritual, voc  pode entrar nele. Sua consci ncia permanece ligado ao seu corpo por um “cord o de prata”; voc  n o notar  sensa  es f sicas, mas se alguma coisa amea ar a liga  o entre seu corpo e sua forma imaterial, voc  ser  atra do de volta instantaneamente. Isso inclui tentativas de possess o mental ou espiritual de seu corpo e qualquer les o f sica que exija um teste de HT para sobreviver. -50%.

Sem Deslocamento Vertical: Voc  n o pode desconsiderar a gravidade. Voc  deve se mover em uma superf cie horizontal ou levemente inclinada (sem necessidade de teste de Escalada). No entanto, voc  n o deixa pegadas e pode andar na superf cie de um corpo d’ gua. -10%.

Médium

veja pág. MB69

Na tradição espírita vitoriana da qual deriva essa vantagem, os médiums só podiam *ouvir* espíritos que não tomassem forma ectoplasmática. Para melhorar isso, use as ampliações especiais abaixo. Como a maioria dos xamãs tribais, os médiums vitorianos — e seus sucessores na ficção fantasma e nas Religiões Kardecista e Umbandista brasileiras — exigiam uma cerimônia (*sessão*) para se comunicar com os espíritos. Construa isso com Requer Preparo.

O médium não pode *forçar* os espíritos a se tornarem visíveis ou sólidos contra sua vontade. Para isso, compre uma Atribulação (pág. MB43) que cancela a Invisibilidade ou Insubstancialidade via Vantagem Anulada. Se isso afetar apenas espíritos ou certos tipos de espíritos, adicione uma limitação de Acesso.

Os espíritos materializadores às vezes criam seu ectoplasma a partir do corpo do médium. Adicione Custo Fadiga ao Médium com Manifestação — ou à Atribuição acima — para criar esse efeito.

Novas Ampliações Especiais

Manifestação: Sua presença torna mais fácil para os espíritos se tornarem visíveis, se assim o desejarem. Contanto que eles estejam a menos de um metro de você, aqueles com a metacaracterística Espírito (pág. MB262) não precisam pagar 1 PF por segundo exigido pela limitação Normalmente Ativa em sua Invisibilidade. +100%.

Universal: Você pode se comunicar com *qualquer* espírito que possa sentir com o Médium, mesmo aqueles com quem você não compartilha um idioma. +50%.

Visual: Você pode *ver* espíritos enquanto se comunica com eles, mesmo que normalmente sejam invisíveis. +50%.

Metamorfose

veja pág. MB70

Para uma forma que o PdJ *nunca* pode controlar — especialmente uma que comete assassinato em série no clássico estilo do filme *O Lobisomem* — o MJ pode permitir uma terceira opção de Metamorfose.

Forma Alternativa Desvantajosa

Você muda inconscientemente para uma forma que é um inimigo PdM sob controle do MJ. Esta é uma desvantagem que vale -10 pontos multiplicados pela raridade da condição de gatilho, avaliada usando as categorias de Fraqueza (pág. MB143); “a lua cheia” é rara. O valor em pontos *da forma* só importa se for maior que o da forma nativa, e o MJ achar que é explorável (por exemplo, seu eu transformado come seus inimigos antes de seus amigos). Em caso afirmativo, leia o valor da desvantagem como uma porcentagem positiva (portanto, 5%, 10%, 20% ou 30%) e adicione essa fração da diferença de valor em pontos entre seus modelos base e alterados, arredondado para cima, como um custo *positivo*.



Novas Limitações Especiais

Com a infinidade de lobisomens, demônios e coisas alienígenas que mudam de forma, algumas novas limitações são úteis.

Colapeles: Apenas para Forma Alternativa. Você assume sua Forma Alternativa vestindo a pele de uma criatura desse tipo, que é absorvida em seu corpo no processo. Alternativamente, você tira a pele de sua forma base, que você deve manter em segurança se quiser mudar de volta. Compre qualquer uma das versões como um conjunto de limitações de instrumentos, mas reduza o valor total pela *metade*, pois elas se aplicam apenas em uma forma. A pele pode ser uma parte orgânica do seu corpo, que você é capaz de separar sobrenaturalmente de si mesmo, ou um artefato com poderes sobrenaturais.

Forma Projetada: Apenas para Forma Alternativa. Sua Forma Alternativa é uma entidade separada — talvez uma manifestação física de sua alma. Quando você usa sua habilidade, sua forma nativa entra em transe e sua Forma Alternativa aparece em um raio de 10 metros. Para retornar à sua forma nativa e despertar, sua Forma Alternativa deve estar a 10 metros de seu corpo em transe. Enquanto em transe, sua Forma Alternativa é uma entidade física real; se uma das formas for ferida ou morta, o mesmo acontece com a outra! -50%.

Imperfeita: Apenas para Morfose. Cada forma que você assume é cosmeticamente imperfeita de alguma forma, o que impede *completamente* a imitação. Você ainda ganha as habilidades de sua nova forma. Imperfeita é mutuamente incompatível com Cosmético. -10%.

Incapaz de Memorizar Formas: Apenas para Morfose. Você não pode memorizar as formas que copia. Para assumir uma forma, você deve sempre poder ver ou tocar o original. -50%.

Precisa de Amostra: Apenas para Morfose. Você deve provar fisicamente qualquer coisa que deseje tomar a forma. Se o seu alvo estiver vivo, esta amostra deve ser *fresca* — você não pode provar um cadáver em decomposição. -5% se você precisar apenas tocar o alvo; -15% se você precisar de uma gota de sangue, fio de cabelo, etc.; -50% se você deve comer o alvo inteiro.

Patronos

veja pág. MB75

Em jogos de horror conspiratório — e talvez em campanhas mais convencionais envolvendo um mundo oculto ou sobrenatural secreto abaixo ou dentro do nosso — os PdJs podem ter um Patrono “de bandeira falsa”. Por exemplo, os heróis podem supor que trabalham para a CIA quando na verdade se reportam a um vampiro recluso que é quem mexe os pauzinhos do governo federal desde 1923. Se um jogador pagou pontos por essa vantagem, o MJ deve deixar o ônus de alterar forçosamente o relacionamento para o jogador; um Patrono de falsa bandeira, mesmo sendo sobrenatural ou horripilante, não se voltará contra uma ferramenta valiosa sem provocação. Tal Patrono frequentemente (mas nem sempre) tem a limitação Secreto.

Possessão

veja pág. MB78

Possuir *e animar* um cadáver, quarto, estátua, pilha de folhas, ou outra forma inanimada e sem poder exige tanto Possessão com limitação Espiritual, e Telecinese com limitação Animação (pág. 18). Um MJ generoso pode permitir que você possua um cadáver e fale com a boca dele sem Telecinese.

Propósito Maior

veja pág. MB80

Matadores (pág. 39) recebem um Propósito Maior para ajudá-los contra seus inimigos. Isso não implica necessariamente uma habilidade sobrenatural ou um destino; pode simplesmente representar treinamento intensivo para matar monstros. O matador deve escolher *uma* classe de presa por Propósito Maior: Alienígenas, Demônios, Licantropos, Mutantes, Mortos-vivos, etc. Ele recebe um bônus de +1 em *todos* os testes — ataque, defesa, dano, resistência, etc. — feitos ao lutar contra tais criaturas.

Múltiplos níveis de Propósito Maior são possíveis. Estes podem estender o bônus a várias categorias de inimigos; por exemplo, Propósito Maior (Matar Demônios e Mortos-Vivos) [10] concede um bônus de +1 contra demônios e mortos-vivos. Além disso, um matador pode pegar até três níveis contra o *mesmo* grupo para obter um bônus maior; por exemplo, Propósito Maior 3 (Matar Mortos-Vivos) [15], para um bônus de +3 vs. mortos-vivos.

Regeneração

veja pág. MB82

Criaturas com taxas de recuperação sobrenaturais podem não curar todos os danos igualmente, ou podem simplesmente se recuperar da exaustão mais rapidamente.

Novas Limitações Especiais

Ruína: Você não pode regenerar ferimentos de uma fonte específica. O valor de limitação depende da raridade do ataque: -10% se “Raro”, -30% se “Ocasional” ou -50% se “Comum” ou “Muito Comum”. Esta limitação pode ser aplicada a Restaurar Membros (pág. MB85) com uma opção adicional: Você não pode regenerar partes perdidas para um tipo específico de dano, ou você não pode regenerar partes se o coto for exposto a uma substância específica (por exemplo, fogo) — sua escolha.

Somente Fadiga: Apenas para Regeneração Rápida ou melhor. Sua habilidade restaura PF em vez de PV, na taxa listada. Não tem efeito sobre lesões e não inclui Recuperação Acelerada. -0%.

Resistência a Dano

veja pág. MB83

A armadura sobrenatural de algumas criaturas falha contra ataques específicos; por exemplo, uma espada de prata pode cortar o couro grosso de um lobisomem como manteiga, ou um comprimento de onda específico de luz pode queimar o tegumento quitinoso de um alienígena.

Nova Limitação Especial

Ruína: Sua RD não protege você de um ataque ou material específico. O valor da limitação depende da raridade da ruína (pág. MB84): -15% para “Muito Comum”, -10% para “Comum” ou -5% para “Ocasional”. O fracasso contra algo “Raro” é apenas uma peculiaridade.

Saltador

veja pág. MB86

Alguns saltadores podem entrar em outros planos ou reinos em vez de saltar entre mundos paralelos. Os detalhes dependem da cosmologia da campanha; por exemplo, o plano astral, o reino espiritual e a Terra dos Sonhos podem ser três lugares separados ou a mesma coisa. Tais reinos podem ter *qualquer* tipo de regras — mecânicas de jogo e/ou dramáticas. Em certos cenários (especialmente no horror cósmico ou outro horror de ficção científica), a mera ativação da Insustancialidade coloca você no reino espiritual; em cenários sem outros planos superiores (ou inferiores!) que os PdJs possam entrar, ignore esta nova versão para Saltador.

Saltador (Espírito): Você pode mover-se *corporalmente* de e para “mundos espirituais”, como o plano astral. Nesses reinos, você é um espírito — você pode interagir normalmente com outros espíritos, é afetado por qualquer coisa que possa afetar um espírito e pode usar qualquer habilidade que as leis do mundo permitirem. Para iniciar a transição, use as regras padrão para Saltador. Cada tentativa custa 1 PF. Um sucesso no teste de IQ significa que você muda entre reinos, enquanto um fracasso significa que você permanece em seu mundo atual e tem um redutor de -5 para usar sua habilidade novamente nos próximos 10 minutos. Os resultados de falhas críticas dependem do MJ... você pode atrair espíritos malignos, ficar à deriva entre mundos ou ir para o *lugar errado* (por exemplo, Inferno). Os modificadores especiais para Saltador (Mundo) estão disponíveis para você, embora nem todos sejam significativos em todos os cenários. 100 pontos.

Novas Limitações Especiais

Essas limitações podem se aplicar a certas formas de Saltador, dependendo da metafísica da campanha.

Acesso Limitado: Para Saltador (Mundo) ou (Espírito). Você só pode saltar entre dois mundos *em particular* — Terra e Faerie, o mundo material e o Inferno, o mundo desperto e a Terra dos Sonhos, etc. O tamanho dessa limitação depende de quantos mundos adicionais existem no cenário. Se houver apenas um, não faz sentido (-0%). Se houver muitos, pode valer -20% ou mais, a critério do MJ.

Projeção: Você viaja não fisicamente, mas psiquicamente — embora não necessariamente *psiquicamente*. Seu corpo fica inconsciente e uma projeção sua aparece no destino. Seu corpo permanece no mundo físico, vulnerável a ameaças materiais; se ele morrer, você ficará preso fora dele para sempre. Sua forma projetada é visível, mas intangível, como se você estivesse usando Insustancialidade, e sujeita a qualquer coisa que possa afetar entidades insustanciais. Se você tem Insustancialidade, você pode “in-

vertê-la” para se tornar sólido; se você tiver Possessão (Espiritual, -20%), você pode possuir um residente do reino alvo. -50% se você não puder afetar seu destino sem Insustancialidade ou Possessão; -0% se sua projeção pode afetar seu destino com mágicas, habilidades mentais e Imprecações.

Talento

veja pág. MB90

Para regras gerais que regem os Talentos, veja o **Módulo Básico**. Os novos talentos pertinentes ao **Horror** são:

Antiquário: Arquitetura, Connoisseur, Heráldica, História, Literatura, e Pesquisa. **Bônus de reação:** devotos do antigo e belo. 5 pontos/nível.

Benzedeiro: Adestramento de Animais, Adivinhação, Conhecimento das Ervas, Naturalista, Noção do Clima, Ocultismo, Venefício, e Veterinária. **Bônus de reação:** campesinato local, clientes e acólitos. 10 pontos/nível.

Devoto: Auto-Hipnose, Exorcismo, Meditação, e Ritual Religioso. **Bônus de reação:** membros de sua fé e aqueles que simpatizam com ela. 5 pontos/nível.

Mentalista: Auto-Hipnose, Cativar, Despertar Emoção, Hipnotismo, Influência Musical, Intimidação, Lavagem Cerebral, Mímica/Pantomima, Persuadir, e Sugerir. **Bônus de reação:** os tolos e de mente fraca. 10 pontos/nível.

Ocultista: Alquimia, Antropologia, Arqueologia, Conhecimento Oculto, Exorcismo, História, Linguística, Literatura, Magia Ritualística, Ocultismo, Pesquisa, e Taumatologia. **Bônus de reação:** estudantes do arcano, estudantes influenciáveis, caçadores de monstros. 10 pontos/nível.

Poeta: Connoisseur (Literatura), Escrita, Literatura, Poesia, e Oratória. **Bônus de reação:** leitores e ouvintes do seu trabalho, literatos. 5 pontos/nível.

Telecinese

veja pág. MB92

Poltergeists e outras assombrações às vezes usam essa habilidade, assim como muitos demônios e bruxas cinematográficos.

Nova Limitação Especial

Demônios e outros espíritos que possuem *e animam* invólucros inanimados e sem energia, como cadáveres, têm Telecinese com a seguinte limitação:

Animação: Sua TC funciona permitindo que objetos inanimados se flexionem e se movam. O nível mínimo necessário para animar algo é igual ao seu PV se Não-Vivo (por exemplo, cadáver ou androide sem energia), PV/2 se Homogêneo (por exemplo, estátua, manequim ou uma parede de uma sala assombrada), ou PV/4 se Difuso (por exemplo, pilha de folhas ou poça de dejetos em um pântano); veja *Tabela de Pontos de Vida de Objetos* (pág. MB558). Um objeto animado pode agarrar, levantar, golpear e arremessar com ST igual ao nível de TC necessário para animá-lo. Tem a sua DX. Ele pode andar e pular se não estiver fixo no lugar; o Deslocamento é igual ao seu nível de TC menos o nível necessário para animá-lo. Você pode usar perícias através de itens animados — mas observe que outros objetos além de estátuas e cadáveres geralmente possuem Manipuladores Precários. Os objetos retornam ao estado de repouso quando você abandona o controle. Sua TC não pode alcançar de maneira alguma o *interior* das coisas. -30% se o objeto não puder voar; -20% se puder, desde que tenha asas, rotores, etc. (como um cadáver de harpia ou um modelo de helicóptero).

Tolerância a Ferimentos

veja pág. MB94

Muitas entidades demoníacas ou outras monstrosas podem se tornar (ou são compostas de) um enxame de algo — morcegos, centopéias, moscas, ratos, aranhas, vermes, etc.

Para uma forma totalmente nova de Tolerância a Ferimentos, veja *Partes do Corpo Independentes* (pág. 19).

Novas Ampliações Especiais

Esses aprimoramentos se aplicam apenas à Tolerância a Ferimentos (Difusa). O modificador Enxame em **GURPS Poderes** é uma combinação de Infiltração e Espalhamento.

Corpo de Enxame: Você pode se tornar um enxame (pág. MB461) de corpos do tamanho de mosquitos a ratos. Isso se move no seu melhor Deslocamento aplicável; pode morder, picar, etc. para causar dano GdP por contusão em seu ST; e é disperso por dano igual ao seu PV. Um enxame disperso é efetivamente “inconsciente” e incapaz de agir em conjunto. Um inimigo determinado pode conter e continuar a danificar seus corpos dispersos, no entanto. Se você alcançar -PV, o suficiente de seus corpos foi morto para dissociar sua consciência e matá-la! +0% para corpos do tamanho de ratos ou morcegos; +40% para corpos do tamanho de baratas ou mosquitos com Infiltração total.

Enxame Voador: Exige Corpo de Enxame. Enquanto estiver na forma de enxame, seus corpos componentes podem voar. O Deslocamento Aéreo é duas vezes a Velocidade Básica. +30%.

Espalhamento: Exige Corpo de Enxame. Você pode espalhar seus corpos componentes fazendo uma manobra de Concentração; seu perímetro externo viaja no seu melhor Deslocamento aplicável. Seus corpos constituintes podem se comunicar instantaneamente e trabalhar de forma coordenada em um raio de 750 metros (compre o Efeito de Área para alterar isso). Enquanto espalhados, apenas ataques de efeito de área, cone e explosivos podem ferir você, e apenas na proporção da área que eles cobrem; por exemplo, um ataque que cobre apenas 5% de sua área causa 5% de seu dano normal. Você pode focalizar seus sentidos em qualquer ponto dentro de sua área; mudar os pontos de vista exige uma manobra Preparar. Caso contrário, trate este estado como Insustancialidade (pág. MB65). +40% se você não puder afetar o mundo material enquanto estiver disperso; +120% se puder.

Forma Humanoide: Exige Corpo de Enxame. Você pode montar seus corpos componentes em qualquer forma vagamente humana, dando a você uma habilidade limitada de “morfose” (embora você não passe por uma inspeção minuciosa). +50%.

Infiltração: Seu corpo é um fluido. Ele pode infiltrar ou fluir através do menor dos orifícios. Além dos benefícios normais do Difuso, você pode escorrer através de barreiras porosas e rachaduras estreitas e buracos de fechadura. Você não pode mudar de forma, esticar de forma anormal ou brotar novas partes do corpo — apenas se infiltrar por baixo das portas, ou através de telas, grades de ventilação, roupas (2 segundos), frestas na armadura (5 segundos), etc. +40%.

Novas Limitações Especiais

Essas limitações são apenas para Tolerância a Ferimentos (Difuso).

Enevoador: Você pode se tornar um nevoeiro ou uma névoa. Enquanto Difuso, você não pode afetar o mundo material de forma significativa. Você não pode falar, atacar ou até mesmo bloquear as linhas de visão dos outros. Você deriva com metade do seu Deslocamento normal. Embora imune à maioria dos ataques, você

Partes do Corpo Independentes

Se você tem esta forma de Tolerância a Ferimentos (págs. 18–19), seus membros e extremidades são entidades separadas. Quando atingido lá, não aplique dano ao seu PV. Em vez disso, aplique-o à pontuação de PV daquela parte do corpo: PV/3 para uma extremidade ou PV/2 para um membro (arredondado para cima).

Os ataques ferem partes do corpo normalmente com uma exceção: um ataque *cortante* que incapacitaria um membro ou extremidade custa a você o uso dessa parte (consulte a pág. MB421), mas não inflige nenhum dano a você ou a ela. Em vez disso, ele cortará a parte do corpo, que cairá no chão e lutará como seu aliado! Uma extremidade se separa de seu membro, enquanto um membro se separa de seu tronco.

As partes do corpo têm a sua HT. O Modificador de Tamanho é o seu, ajustado pelo modificador de ponto de impacto daquela parte. Outras habilidades são as seguintes:

Braços: Um braço tem a sua DX, o Deslocamento da sua ST/4, e uma Esquiva de DX/2 + 3. Ele usa sua ST para atacar ou estrangular, ST/2 para agarrar ou arrastar objetos. Se ele tiver uma mão, ele pode socar ou agarrar (mas apenas os pés ou pernas de um inimigo em pé), ou empunhar uma arma de uma mão com um redutor de -2 ao dano. Se ele não tiver uma mão, ele pode atacar como um porrete para causar o dano do soco.

Perna: Uma perna com um pé tem DX igual à sua DX-2. O Deslocamento é o seu Deslocamento Básico-3, enquanto a Esquiva é o sua DX/2 + 3. Ele pode pular e chutar inimigos causando dano total. Trate uma perna sem pé como um braço sem mão, mas com -2 na DX.

Mão: Uma mão decepada tem sua DX, Deslocamento igual a DX/2 e Esquiva de DX/2 + 3. Seu único ataque efetivo é rastejar pelo corpo de alguém (trate isso como um agarrão) e estrangular — veja pág. MB370. A mão tem sua ST *total* apenas para este propósito.

Pé: Um pé tem DX igual à sua DX-2, Deslocamento 1 e Esquiva 4. Sua única habilidade de combate útil é fazer tropeçar aqueles que tentam passar por ele. Um lutador que tenta passar pelo pé deve evadir (ver pág. MB368), e *cairá* se o pé vencer.

Arredonde todas as frações *para cima*. Onde as habilidades de combate importam, aplique seu NH relativo à DX da parte do corpo.

Uma parte do corpo decepada sofre ferimentos normalmente de todos os ataques, exceto daquele que a cortou. Com 0 ou menos PV, ela fica incapacitada e não pode agir. Faça o teste normal de HT para saber se isso é permanente (veja pág. MB422).

Você pode reencaixar partes do corpo segurando-as no lugar por um minuto. Você pode reencaixar partes do corpo incapacitadas se a lesão for temporária ou duradoura, mas elas permanecem incapacitadas. Partes do corpo permanentemente incapacitadas são destruídas.

Uma última qualidade: se você morrer, a parte cortada continua viva, e continua a atacar seus inimigos!

Partes do Corpo Independentes custam 35 pontos.

Modificadores Especiais

Cabeça Destacável: Sua *cabeça* também usa essas regras. Um ataque cortante no pescoço que inflige um dano igual ou superior ao PV decapita você sem causar lesão. Sua cabeça tem sua DX e HT, PV/2, e Deslocamento e Esquiva 0. Ela pode morder com a ST total em combate corporal. Se sua cabeça é sua sede de consciência, seu corpo luta como seu aliado. Se não for (por exemplo, se tiver Sem Cérebro), ele luta como um aliado do seu corpo. +15%.

Reencaixe Instantâneo: Você só precisa segurar as partes do corpo no lugar por *um segundo* para reencaixá-las. +50%.

Sem Reencaixe: Suas partes do corpo cortadas são animadas, mas você não pode reencaixá-las. Você não pode combinar esta limitação com Fixação Instantânea. -60%.

Somente Reencaixe: As partes do seu corpo ficam inertes quando cortadas. Cortá-las não lhe causa nenhum dano, e você pode recolocá-los, mas elas não podem lutar por você. Você não pode combinar esta limitação com Sem Fixação. -50%.

ainda é material; você pode ser afetado por ventos fortes, sucção poderosa, etc. Enevoado inclui Infiltração. -20% se você pode usar magia ou psiquismo em forma de névoa; -40% se não.

Forma Tênu: Exige Corpo de Enxame. Você deve fazer um esforço consciente para manter a coesão. Sempre que você sofrer ferimentos ou fracassar em um teste de HT, faça um teste de Vontade. Um fracasso significa que seu corpo desmorona em um enxame normal de suas criaturas componentes. Para se recuperar, você deve se concentrar por segundos iguais ao dano sofrido ou à margem de fracasso no teste de HT. Danos adicionais ao enxame durante o reagrupamento aumentam o tempo total necessário. -50%.

Ver o Invisível

veja pág. MB96

Como a Invisibilidade (pág. MB67), esta é uma vantagem separada para cada tipo de invisibilidade. O comprador deve escolher

seja um tipo de percepção (Eletromagnética, Sonar), uma fonte de energia (Divina, Tecnológica, Psíquica, Espiritual) ou uma categoria descritiva (Dispositivos de Camuflagem, Disfarce, Fantasmas).

Se ele escolher uma categoria descritiva, ele poderá ver qualquer pessoa usando Invisibilidade descrita dessa maneira, independentemente de outros detalhes. Ver o Invisível (Disfarce) o torna imune à invisibilidade por influência mental, seja baseada em chi ou psíquica; Ver o Invisível (Fantasmas) permite que ele veja espectros, seja sua invisibilidade decorrente de magia, poderes espirituais ou qualquer outra coisa; e assim por diante.

Se ele selecionar uma fonte, então tudo o que importa é o modificador de poder em Invisibilidade. Por exemplo, Ver o Invisível (Psíquica) pode derrotar a dobra eletrocinética de luz e a dobra telepática mental, enquanto Ver o Invisível (Espiritual) funciona em qualquer pessoa que use poderes espirituais para se tornar invisível... mas não aqueles que usam invisibilidade *mágica*, mesmo que sejam espíritos.

As habilidades tradicionais podem combinar várias vantagens:

Segunda Visão: Ver o Invisível (Fadas; Interligação, +10%; Mágica, -10%; Apenas Inconsciente, -20%; Incontrolável, -10%) [11] + Ver o Invisível (Fantasmas; Interligação, +10%; Mágica, -10%; Apenas Inconsciente, -20%; Incontrolável, -10%) [11] + Precognição (Interligação, +10%; Mágica, -10%; Sem Noção do Perigo, -60%; Somente Passivo, -20%) [5]. *Observações:* O termo tradicional escocês *Darna Shealladh*, ou “segunda visão”, faz pouca distinção entre “as fadas me mostraram o que aconteceria”, “eu vi seu fantasma antes de você morrer” e aparições mais convencionais. É um presente das fadas, mas não usa interlocutores espirituais, por isso é melhor construído com o modificador Mágica (tratar como Sensível ao Mana, pág. MB34). Aqueles com a Visão muitas vezes podem ver sua própria morte, mas não da maneira taticamente útil como os modelos do Noção do Perigo. 27 pontos.

Em cenários como a Escócia medieval, em que as fadas *são* fantasmas (ou vice-versa), essa habilidade vale apenas 16 pontos.

Visão Noturna

veja pág. MB97

Como vantagem, a Visão Noturna é a capacidade de enxergar em condições de pouca luz tão bem quanto com boa iluminação. No entanto, ser capaz de ver melhor à noite do que durante o dia — porque a luz do dia o ofusca — é um recurso de ponto 0, encontrado, por exemplo, em orcs e corujas. Especifique seu nível de Visão Noturna como de costume. Você vê normalmente nesse nível de iluminação, mas sofre uma penalidade de -1 na Visão e em tarefas visualmente guiadas para cada nível pelo qual seu ambiente é mais escuro *ou* mais claro. Você ainda não consegue enxergar na escuridão *total*.

Exemplo: Morlocks têm Visão Noturna 6 como uma característica. Na escuridão que daria aos humanos comuns um redutor de -6 (aproximadamente uma noite de luar), eles podem ver perfeitamente. Em condições que normalmente implicariam em um redutor de -3 ou -9, sua penalidade de Visão é -3. Sob plena luz do dia, o redutor é de -6. Na escuridão total, eles são cegos.

NOVAS VANTAGENS

Reserva de Energia

3 pontos/nível

Demônios que ganham poder do Inferno, necromantes que procuram os sepulcros para suas energias negras, fantasmas que se fortalecem e se solidificam em sua cripta ancestral — todos esses seres usam “fontes de energia” especiais para alimentar suas habilidades. Para representar isso, compre Pontos de Fadiga com os usuais 3 pontos cada, mas trate-os como uma nova vantagem “Reserva de Energia” (RE). Isso está *sempre* vinculado a uma fonte de energia específica; por exemplo, 10 PF para poderes psi seria “RE 10 (Psi) [30].”

Uma RE só pode energizar habilidades da mesma fonte. Ela pode pagar os custos básicos de PF para usar vantagens, aquelas adicionadas com Custa Fadiga e gastos por esforço adicional. Também pode alimentar *perícias* relacionadas; por exemplo, RE (Mágica) pode energizar mágicas.

No entanto, uma RE não é o *mesmo* que PF. Apenas poderes associados podem esgotá-la. Ataques por Fadiga, falta de sono e assim por diante não a esgotam, e outros poderes, vantagens não modificadas e esforço adicional comum não podem fazer uso dela. Além disso, esgotar uma RE não causa nenhum dos efeitos

de ficar abaixo de 1/3 PF — e ter uma RE cheia não protege contra esses efeitos.

Uma RE recarrega em uma taxa de um ponto a cada 10 minutos, independente do descanso. Você pode recuperar PF ao mesmo tempo se descansar. Os fatores que alteram a recuperação do PF geralmente não têm efeito sobre a taxa de recarga da RE.

Perícias ligadas à fonte da RE *podem* ajudar a reabastecê-la. Por exemplo, a mágica Recuperar Energia (pág. MB247) melhora a taxa de recarga da RE (Mágica). As habilidades *dessa fonte* também podem ajudar. A Resistência a Dano com Absorção pode curar RE, PF ou PV pelos usuais +80%. Sanguessuga (abaixo) pode ter “Cura RE” ou “Somente Cura RE” pelo custo de “Cura PF” ou “Somente Cura PF”. A Regeneração pode ter “Somente RE” pelo custo de “Somente Fadiga”, e muitas vezes tem uma limitação de Acesso como “Apenas sob luz direta do sol” (-10%), “Apenas em dias santos ou em lugares sagrados” (-40%), ou “Apenas dentro de um reator nuclear” (-80%).

Limitações Especiais

Carga Especial: Sua RE não recarrega ao longo do tempo. Ele só recarrega via RD com Absorção, Sanguessuga, a mágica Roubar Energia, etc. Esta limitação é incompatível com Carga Lenta. -70%, ou -80% se a energia se esgotar na taxa de um ponto/segundo, forçando você a usá-la rapidamente.

Carga Lenta: Sua RE recarrega lentamente. -20% por um ponto/hora; -60% para um ponto/dia.

Poder Único: Disponível apenas se você tiver dois ou mais poderes de uma determinada fonte. Sua RE funciona com apenas um de seus poderes. -50%.

Somente Habilidades: Sua RE só pode pagar os custos básicos de PF de suas habilidades. Não adianta para esforço adicional. -10%.

Sanguessuga

25 pontos para o nível 1,
mais 4 pontos para cada nível adicional

Sanguessugas gigantes, estirges (pág. 94), vampiros e muitos outros monstros tradicionais e de filmes B sugam a vida de suas vítimas. “Vampiros psíquicos” e espíritos malignos geralmente dispensam a mordida tradicional. Seres que incorporam geometrias alienígenas às vezes até possuem habilidades de roubo de vida à *distância*. Sanguessuga é um caso geral de Mordida de Vampiro (pág. MB72) que pode ser modificada para se adequar a todos esses seres horripilantes, e muito mais.

Para usar Sanguessuga, você deve manter contato *contínuo* com sua vítima; um toque breve não é suficiente. Em combate, você deve agarrá-lo ou imobilizá-lo — o que é trivial se ele estiver inconsciente ou indefeso. Fora de combate, as opções incluem um longo aperto de mão, um abraço comum ou mais íntimo.

Enquanto você mantém contato, cada nível de Sanguessuga permite drenar 1 PV por segundo de sua vítima. Você cura 1 PV seu a cada 3 PV *completos* que você rouba. Você não pode aumentar seu PV acima do normal, mas pode continuar a drenar sem se curar. A drenagem termina instantaneamente se você soltar sua vítima, ou se ela se libertar, ou morrer. Se ela sobreviver, os PV roubados se curam como qualquer outro ferimento.

Sanguessuga 1 custa 25 pontos; níveis sucessivos custam 4 pontos cada. Por exemplo, para drenar 10 PV por segundo é necessário Sanguessuga 10, que custa $25 + 9 \times 4 = 61$ pontos. A critério do MJ, os pontos de drenagem são convertidos em dados conforme descrito em *Modificando Dados + Acréscimos* (pág. MB269); por exemplo, 4 PV tornam-se 1d, 7 PV tornam-se 2d e 10 PV tornam-se 2d+3.



Sanguessuga só afeta seres vivos. Não pode roubar PV de máquinas ou objetos inanimados. No entanto, o MJ pode permitir uma variação dessa habilidade — Sanguessuga (Mecânico) — que afeta *somente* as máquinas. O custo do ponto é idêntico. Com o Rouba HT, isso pode representar a capacidade dos “gremlins” de fazer com que as máquinas falhem e quebrem. Roubar PF não é permitido para máquinas.

Ampliações Especiais

Para trabalhar à distância, Sanguessuga *exige* Imprecação 1 ou 2 (+100% ou +150%) além de Longa Distância (+40%). Faça uma Disputa Rápida de Vontade para Imprecação a cada segundo (uma vez por turno, em combate). Cada vitória permite drenar 1 PV por nível. Você só pode afetar uma vítima de cada vez. As seguintes ampliações podem adaptar ainda mais o Sanguessuga a monstros específicos:

Cura Acelerada: Você cura 1 PV a cada PV roubado. Seu ataque não prejudica sua *vítima* mais rápido do que o normal, mas cura *you* mais rapidamente. +25%.

Cura PF: Cada 3 PV que você drena restaura 1 PV ou 1 PF. Você não pode aumentar o PF acima do normal. +60% se você pode escolher entre curar PV ou PF; +30% se você curar PF somente quando estiver com PV completo.

Doleovore: Você pode drenar PV bônus de pessoas com dor. De um determinado alvo, você pode roubar PV adicional por segundo igual à *metade* de sua penalidade atual pela dor — ou seja, 1 PV/segundo adicional para Dor Moderada, 2 PV/segundo para Dor Severa ou 3 PV/segundo para Dor Terrível — ou um adicional de 4 PV/segundo de alguém em Agonia; veja pág. MB428. Vítimas com Hiperalgia dobram seu potencial de alimentação; aqueles com Hipalgia o reduzem pela metade. +20%.

Metuovore: Você pode tirar PV adicional de pessoas assustadas. De uma determinada vítima, você pode drenar PV adicional por segundo igual à margem de fracasso dele em uma Verificação de Pânico na sua presença. Para drenar mais, encontre outro covarde ou assuste sua vítima novamente! +20%.

Mordida Viciante: Sua drenagem é viciante para a vítima! Se você roubar mais de 1/3 de seu PV com uma série ininterrupta de ataques, ele ganha a desvantagem Vício até que ele se livre dele por desintoxicação (pág. MB440). +200%, ou +400% se sua vítima *também* adquirir Apetite Incontrolável (12).

Perigo: Você pode combinar Roubar PF com um dos modificadores em *Perigo* (pág. MB108) para roubar sonhos (Sono Perdido), calor (Congelamento), e assim por diante. Trate o PF roubado como se estivesse perdido para aquele perigo. Qualquer PF ou PV que você ganhar pode curar *suas* perdas para o mesmo perigo.

Roubar (Outro Valor): Você rouba ST, DX, IQ, HT ou PF em vez de PV. O roubo de ST reduz a BC e o dano. A drenagem de IQ reduz a Vontade e Percepção. Perdas de ST e HT *não* diminuem PV e PF, no entanto. As perdas de atributo afetam as perícias com base nesses valores. A drenagem ocorre na taxa de 1 ponto por nível de Sanguessuga. Ela para se a pontuação da vítima chegar a 0. Independentemente do que você roubar, você cura 1 PV (1 PF, com Cura PF ou Somente Cura PF) a cada 3 pontos drenados. Sua vítima recupera os pontos perdidos na mesma proporção em que recupera PF. O custo depende do que você drena: -25% para PF (ou +50%, se você passar a drenar PV quando sua vítima tiver 0 PF), +100% para ST ou HT, ou +300% para DX ou IQ. Se você puder roubar mais de um desses, compre Sanguessuga várias vezes com diferentes ampliações. Para usá-los simultaneamente, adicione Interligação.

Roubar Juventude: Você envelhece permanentemente sua vítima em vez de roubar PV. Cada segundo de drenagem a envelhece por uma quantidade de meses igual ao seu nível em Sanguessuga. Consulte *Idade e Envelhecimento* (pág. MB444) para efeitos de longo prazo, e observe que indivíduos com Idade Imutável são imunes. Você não se cura, mas pode ficar um mês mais jovem a cada *dois* meses roubados, se desejar. Isso é incompatível com outros modificadores especiais. +300% se as vítimas recuperarem sua juventude quando você morrer; +450% se for realmente permanente.

Limitações Especiais

Sanguessugas que devem tocar a *pele* de suas vítimas têm a limitação de Agente de Contato (-30%). O vampiro tradicional tem Agente Sanguíneo (-40%), e deve morder sua vítima; Dentes Afiados ou Bico Afiado (pág. MB52) são indispensáveis. Essas opções e a opção Longa Distância discutidas acima são mutuamente exclusivas. Algumas limitações adicionais são específicas do Sanguessuga:

Doleovore Obrigatório: Você *só* pode se alimentar da dor. Sua drenagem *total* (não a de bônus) de PV é igual a metade da penalidade pela dor de sua vítima, conforme descrito para Doleovore. (Você *pode* pegar os dois modificadores, o que significa que você *só* pode se alimentar daqueles com dor; mas obtém PV “adicional” deles.) -50%.

Metuovore Obrigatório: Você *só* pode se alimentar do medo. Sua drenagem *total* (não a de bônus) de PV é igual à margem de fracasso de sua vítima em uma Verificação de Pânico, conforme descrito para Metuovore. (Você *pode* pegar os dois modificadores, o que significa que você *só* pode se alimentar de vítimas assustadas, mas obtém PV “adicional” delas.) -50%.

Somente Cura PF: Você *não* pode curar PV. Você *só* pode usar o PV que você drena para restaurar PF gastos, conforme descrito para Cura PF. Esta limitação é incompatível com Cura PF. -20%.

NOVAS LIMITAÇÕES

Dois novos modificadores refletem elementos comuns no horror, tanto na literatura (Corrupting), quanto no folclore (Condição de Cancelamento).

Condição de Cancelamento

Variável

Permitida apenas em habilidades que afetam outros por ao menos um minuto. Seus inimigos podem encerrar os efeitos contínuos de sua habilidade com um simples ato: um beijo, falar três palavras, etc. Se a condição não for atendida, os efeitos têm sua duração normal.

Isso vale -5% se a condição for misteriosa o suficiente para exigir pesquisa; -10% se um teste de habilidade (contra Ritual Religioso, Magia Ritualística, Taumatologia, etc.) puder descobri-la; ou -20% se for de conhecimento comum. Esses valores se tornam -0% (um efeito especial), -5% e -10% se a condição for difícil de arranjar, mesmo que conhecida, como um beijo *de uma princesa* ou palavras ditas *por um elfo*.

Habilidades que *não podem* terminar até que uma determinada condição seja atendida apenas têm Prazo Estendido, Permanente (+150%). Esta ampliação já exige tal condição — você não pode pegar a Condição de Cancelamento separadamente.

Corrompedor

-20%

Uma característica com essa limitação causa Corrupção (veja *O Poder Corrompe*, págs. 146–148) toda vez que é usada. O efeito padrão é 1 ponto de Corrupção por ponto pelo qual Corrompedor reduz o custo da característica modificada. O MJ pode variar essa proporção em sua campanha.

Mesmo usos “indiretos” da característica afetada causam Corrupção. O MJ deve ficar alerta para isso! Por exemplo, se algo como Aptidão Mágica, Investidura de Poder ou Treinado por um Mestre for Corrompedor, então usar qualquer mágica, rito ou perícia que a vantagem habilita causa Corrupção — uma maneira cruel, mas extremamente apropriada de criar magos negros, sacerdotes de Nyarlathotep ou discípulos de malvados mandarins eunucos.

Corrompedor também pode ser aplicada a uma desvantagem que oferece um teste de autocontrole. Nesse caso, é uma *ampliação* de +20%, agravando a desvantagem. O efeito padrão é 1 ponto de Corrupção por 5 pontos do valor *não-modificado* da desvantagem cada vez que o usuário fracassar no teste de autocontrole. Use isso para criar, por exemplo, o “vampiro relutante” que se torna mais bestial cada vez que se submete ao desejo de beber sangue humano.

NOVA QUALIDADE

Esta qualidade desagradável é útil para carniçais, nosferatu, demônios de doenças e muito mais!

Pestilento

Você é imundo e nojento, com garras cobertas de sangue, feridas com pus, etc. Caso você provoque um ferimento em uma pessoa viva através de um ataque desarmado, ela deve fazer um teste para verificar se foi infectado (pag. MB444) com um redutor de -3, como se tivesse sido ferido em um local com uma infecção especial.

DESVANTAGENS

Personagens de horror são tradicionalmente um grupo desfavorecido, cicatrizados e doentes mental e fisicamente. Para possíveis usos de desvantagens como ganchos de personagens, veja págs. 6–8.

Aversão

veja pág. MB123

Alguns vampiros, licantropos e outros monstros sofrem os efeitos de sua Aversão somente quando podem perceber a ameaça. Se esta estiver oculta, não faz efeito. (No exemplo clássico, Peter Cushing saca um crucifixo de trás de sua lapela de tweed, fazendo o vampiro recuar angustiado.) Use a limitação abaixo para criar tal metafísica.

Vantagens e Desvantagens Secretas

Os protagonistas de aventuras de horror estão frequentemente encontrando o sobrenatural pela primeira vez. Eles não têm ideia de como isso os afetará. Uma maneira de simular isso é atribuir *vantagens secretas* (pág. MB33) e *desvantagens secretas* (pág. MB120) aos PdJs — qualidades que nem mesmo seus jogadores conhecem. Essas características secretas fazem boas ligações com ganchos de personagens (págs. 6–8).

Um truque útil é equilibrar as vantagens secretas com as desvantagens secretas, que não terão efeito líquido no total de pontos do herói. Nesse caso, *não* conte desvantagens secretas ou peculiaridades no limite de desvantagem da campanha (se houver) ou no máximo de cinco peculiaridades. O MJ não precisa dar a todos os PdJs características secretas que valem o mesmo número de pontos — ou nem mesmo dar a todos os PdJs características secretas! Isso ajuda a preservar a incerteza.

Vantagens e desvantagens secretas devem ser escolhidas a partir de qualidades que o sujeito não teria descoberto ante-

riormente. Uma pessoa pode facilmente possuir Aptidão Mágica, Abascanto, psiquismo, ou outro poder sobrenatural — ou mais prosaicamente, Empatia com Animais — sem nunca perceber. Desvantagens anteriormente desconhecidas podem incluir certas Fobias, uma Fantasia de “tempo perdido” ou até mesmo um Desdobramento de Personalidade. Alguém poderia ter em si um Magnetismo Sobrenatural por toda a vida e nunca descobrir. E qualquer um pode ter um antigo Patrono ou Inimigo da família (como um vampiro, ou até mesmo uma conspiração sobrenatural inteira como a Cabala).

Quando uma característica secreta entrar em jogo, *não* explique exatamente o que está acontecendo e faça todos os testes necessários (como testes para resistir) em segredo. Simplesmente dê uma dica vaga: “O fogo verde simplesmente recai sobre você e... faz cócegas, no entanto”. Existem algumas vantagens que uma pessoa pode *nunca* conhecer, como Imunidade a Doenças — se ele chegar a pensar sobre isso, ele achará apenas que teve sorte.

Nova Limitação Especial

Insensível: Sua Aversão só entra em ação quando você sente fisicamente o objeto ou substância odiada. Uma ameaça escondida de seus sentidos convencionais (por exemplo, sob a roupa ou dentro de um baú) não desencadeia nenhuma resposta. -50%.

Características Sobrenaturais

veja pág. MB125

Monstros se revelam de muitas maneiras além do velho “gritar e avançar”. Recursos sobrenaturais adicionais apropriados para habitantes do horror incluem:

Incapaz de Fechar os Olhos: Você é incapaz fechar os olhos; talvez lhe falte pálpebras. Você pode esconder isso com óculos escuros ou véus. Não causa efeitos nocivos (como olhos secos, insônia ou maior vulnerabilidade a ataques para cegar), a menos que você os compre separadamente. Impõe um redutor de -1 em testes de reação feitos por aqueles que observam seus olhos por mais de um minuto; concede bônus de +1 em todos os testes feitos para deduzir seu segredo. -5 pontos.

Língua Comprida: Você tem uma língua muito longa, provavelmente de aparência desagradável ou monstruosa. O Wendigo meramente tem línguas extraordinariamente longas; o povo-serpente pode ter línguas bifurcadas. Impõe redutor de -1 em testes de reação feitos por aqueles que observam cuidadosamente você comendo, olham ou beijam sua boca aberta, etc.; concede bônus de +1 em todos os testes feitos para deduzir seu segredo. -5 pontos.

Marca da Bruxa: De acordo com a tradição medieval, quando o Diabo inicia uma bruxa em um coven, ele deixa a marca de seu dedo, boca ou garra. Assemelhando-se a uma verruga, uma toupeira ou um pedaço de pele morta, isso revela a bruxa para aqueles com o treinamento adequado: Perícia Abrangente (Demonologia), Conhecimento Oculto (Feitiçaria), Jurisprudência (Encontrar Bruxas), Ocultismo ou outra perícia relevante. Impõe redutor de -2 nos testes de reação feitas por quem a descobrir; concede bônus de +2 em todos os testes feitos para deduzir seu segredo. -5 pontos (*facilidade de ocultação derruba o valor pela metade*).

Pele Rugosa: Sua pele, visualmente ou ao toque, parece áspera, esburacada, ou artificial quando tocada ou examinada de perto — uma característica comum de alienígenas lendários, andróides, criaturas encapsuladas e outros monstros disfarçados. Impõe redutor de -2 em testes de reação feitos por quem toca sua pele ou a vê com boa luz; concede bônus de +2 em todos os testes feitos para deduzir seu segredo. -10 pontos.

Pés Malformados: Seus pés são bizarros ou não-humanos. Nas lendas do Oriente Próximo, demônios e carniçais geralmente têm pés de burros ou aves. Na maioria das sociedades, você pode esconder essa característica com sapatos, botas ou um vestido longo; nas habitualmente descalças (por exemplo, Polinésia ou bosquímanos do Kalahari), trate isso como Feições Estranhas (pág. MB22). Impõe redutor de -2 em testes de reação feitos por qualquer um que veja seus pés; concede bônus de +2 em todos os testes feitos para deduzir seu segredo. -10 pontos.

Sem Pulso: Você não tem pulso ou batimentos cardíacos detectáveis — seja porque você não há mais circulação de sangue em você (a maioria dos mortos-vivos), seu sistema circulatório é muito diferente do normal (alienígenas), ou você é um constructo (robôs, golens, etc.). Impõe redutor de -1 em testes de reação feitos por aqueles que percebem; concede bônus de +1 em todos os testes feitos para deduzir seu segredo. -5 pontos.

Zona Fria: Sua presença ou passagem esfria o ar ao seu redor. Embora mais comum entre os fantasmas, essa característica também pode se adequar a alienígenas com sangue de metano, demônios de gelo ou até vampiros — a lenda urbana romena afirmou que sua família ditatorial, os Ceausescus, nunca precisaram de ar condicionado. Impõe redutor de -1 em testes de reação feitos por aqueles de quem você está próximo, ou passam por perto, etc.; concede bônus de +1 em todos os testes feitos para deduzir seu segredo, ou para detectar você, se estiver invisível. -5 pontos.

Código de Honra

veja pág. MB126

O primeiro vampiro literário, Lord Ruthven, sussurrava “Lembre-se do seu juramento!” em pontos críticos da história. Seus sucessores certamente não podem ficar para trás. Códigos de Honra especialmente adequados para campanhas de horror incluem:

Código de Honra (Cabalístico): O Código de Honra da Cabala (pág. 102). Não revelar a existência do sobrenatural; expandir o conhecimento e o poder da Cabala; vingar seus passers. -5 pontos.

Código de Honra (Juramentado): Muitos magos da magia negra — e ainda mais espíritos, demônios, gênios, etc. — seguem uma política estrita de manter sua palavra juramentada. Este Código de Honra pode ser “empilhado” em conjunto com outro. -5 pontos.

Código de Honra (Sociedade Secreta Tradicional): Adequado para conspirações, covens de bruxas e afins. Não traia a sociedade nem revele seus segredos a estranhos; ajude os membros da sociedade sempre que possível. -5 pontos.

Código de Honra (Sociedade de Vampiros): Vampiros na literatura e nos jogos geralmente pertencem a uma aristocracia secular e estupidificante que segue um Código como este. Mantenha o vampirismo escondido de estranhos; o santuário de um vampiro é inviolável; não procrie um novo vampiro sem permissão; obedeça e respeite os mais velhos em todas as coisas; você é responsável pelo que conseguir; siga a etiqueta da corte ou seja desmoralizado; não dê nenhum passo fora da Sociedade. -15 pontos.

Compulsão

veja pág. MB127

Muitos monstros sofrem (ou simbolizam) compulsões. A compulsão seguinte é especialmente apropriada para horror:

Assassino Compulsivo: Quando você encontra uma vítima adequada — alguém por quem você se sente sexualmente atraído, alguém cuja morte não será notada, alguém que as vozes lhe dizem para matar, adolescentes brincando em seu acampamento de verão deserto, etc. — você tem um desejo irresistível de matá-las. Não necessariamente imediatamente; não se trata de Fúria, mas o desejo latente de um assassino em série. Mas uma vez que você fracassou nesse teste de autocontrole e identificou sua próxima vítima, você começa a planejar o assassinato com o maior cuidado possível. Se você parece estar demorando demais no processo de planejamento, o MJ pode sobrecarregar você com Irritabilidade, Dor Crônica (Enxaqueca) ou outro sinal de sua frustração crescente até que você mate. -15 pontos.*

Repetição Fantasmagórica

Os fantasmas costumam repetir ações específicas sempre que aparecem: caminhar pela varanda antiga, se enforcar, abrir e fechar a porta do porão, sacudir correntes no sótão etc. Estas são limitações sobrenaturais, não meros maus hábitos; não existe testes de autocontrole para evitá-los. Se o fantasma não puder seguir

sua compulsão, então ele sofre de Azar (pág. MB124) até que essa omissão seja remediada. O valor de desvantagem depende apenas da extensão em que as ações do fantasma são limitadas em comparação com os vivos:

-1 ponto: Um estímulo trivial, ou uma atividade que não usa uma quantidade considerável de tempo, ou uma restrição que quase nunca surge (6 ou menos em 3d durante a sessão média de jogo). *Exemplo:* Toque qualquer sino de igreja que você vê no domingo.

-5 pontos: Um de muitos estímulos, ou algo que consome menos da metade do seu tempo, ou uma limitação que raramente surge (9 ou menos). *Exemplo:* Toque o sino da torre principal da igreja de São Magnus uma vez todas as noites.

-10 pontos: Seu principal estímulo, ou uma atividade que consome pelo menos metade do seu tempo, ou algo que surge regularmente (12 ou menos). *Exemplo:* Toque o sino da torre principal da igreja de São Magnus a noite toda.

-15 pontos: Seu único estímulo, ou comportamento que ocupa todo o seu tempo, ou uma limitação que surge quase continuamente (15 ou menos). *Exemplo:* Toque o sino da torre principal da igreja de São Magnus constantemente, nunca deixando a torre do sino.

Use as mesmas regras e custos de pontos para uma Obsessão (pág. MB151) fantasmagórica que não permite nenhum teste de autocontrole.

Estigma Social

veja pág. MB138

Estar morto é um estigma social, e não faltam coisas em uma campanha de horror que podem ter esse problema, de vampiros a vítimas de conspirações avassaladoras:

Morto: Ou você não está visivelmente vivo (pálido, apodrecendo, mumificado, etc.) ou sua morte é de conhecimento geral (por exemplo, você é uma celebridade morta). Você não tem direito à propriedade; seus herdeiros podem tomar posse de seus bens mundanos. Você provavelmente pode ser assassinado (ou re-assassinado) sem penalidade legal! Ao lidar com os vivos, você sofre um redutor de -4 em reações e perícias sociais — e aqueles que o encontrarem inesperadamente devem fazer Verificações de Pânico. **-20 pontos.**

Fantasia

veja pág. MB139

Duas Fantasia — ambas provavelmente compradas e interpretados como Maior (-10 pontos) — são particularmente apropriadas (e divertidos) em uma campanha de horror:

- “O sobrenatural é pura bobagem. Não existe tal coisa como um fantasma (monstro, demônio, o que quer que seja), então não tenho nada a temer neste cemitério (casa velha decrepita, caverna úmida e fedorenta, onde quer que seja).” As pessoas que provavelmente perceberão isso e reagirão com um redutor de -2 são crentes no sobrenatural — especialmente suas vítimas recentes.

- “O sobrenatural está em toda parte. Há fantasmas no meu sótão, gremlins no meu carro, zumbis no meu armário e vampiros no meu porão. Seu redutor de -2 nas reações virá de pessoas normais, policiais e médicos em particular.

Como Mulder e Scully provaram por nove (11!) temporadas, um grupo com essas duas Fantasia representadas é ótimo para um excelente jogo.

Memórias Falsas

Esse tipo de Fantasia é comum no horror psicológico e conspiratório. Memórias falsas geralmente resultam de abdução alienígena, lavagem cerebral, manipulação telepática ou a boa e antiquada “amnésia histórica” na qual a mente cria sua própria “lembrança encobridora” para bloquear algo horrível demais para ser lembrado. Um PdJ pode começar o jogo com Memórias Falsas, que o MJ pode querer lidar de forma semelhante à Amnésia (pág. MB122). O valor do ponto depende da importância da memória real que a falsa encobre. Ao contrário de outras Fantasia, as Memórias Falsas *não* incluem uma penalidade de reação — ninguém sabe que você fantasia coisas, e eles podem não acreditar se souberem!

Memória Trivial: A memória de um único incidente relativamente pequeno; por exemplo, você perdeu um teste, o nome da sua professora da terceira série era Sra. Weishaupt, ou você possuía uma miniatura de lata do disco de Roswell quando criança em 1937. Recordar a verdade pode fazer algumas coisas se encaixarem ou confundir ainda mais o problema, mas não envolverá um grande trauma. **-1 ponto.**

Memória Relevante: O tipo de memória que pode afetar sua vida; por exemplo, você adormeceu uma vez no serviço de guarda, você possui um carro diferente daquele descrito nos documentos, ou você teve um breve caso com um necromante. Recordar a verdade provavelmente afetará seu comportamento (beba mais café no serviço de guarda, inspecione seu carro em busca de outras alterações, fique longe de bares perto de cemitérios), mas não o impedirá de viver normalmente ou inviabilizar sua “vida normal”. **-5 pontos.**

Memória Significativa: Memórias como essas lidam com grandes eventos ou pessoas em sua vida; por exemplo, você foi abduzido por OVNI, você teve um melhor amigo que serviu com você no Vietnã, não houve a Guerra do Golfo, ou seu trabalho ou carreira universitária era muito diferente de sua lembrança. Recordar a verdade mudará sua vida se você permitir, mas não a destruirá completamente. **-10 pontos.**

Memória Crucial: Essas memórias vão para o âmago do seu ser; por exemplo, você é realmente um robô, você tem outra personalidade que é um serial killer (ou um lobisomem), sua esposa não é aquela pessoa com quem você se casou, ou você vendeu seu filho primogênito para Moloch. Recordar a verdade reescreverá radicalmente sua existência em quase todos os aspectos. **-15 pontos.**

Uma vez que você descubra uma memória falsa, o MJ substituirá sua Fantasia por desvantagens que valham tantos pontos quanto a Fantasia (Complexo de Culpa, Obsessão e Senso do Dever parecem bons começos).



Crenças Inverídicas

Parafraseando Mark Twain, não é o que você não sabe sobre vampiros que vai te matar; é o que você sabe sobre vampiros *que não está correto* que vai te matar. Charlatões, aspirantes, escritores incompetentes ou preguiçosos e desmascaradores tolos, todos fazem sua parte para garantir que o campo do ocultismo esteja cheio de desinformação — ou seja, cheio de Fantasias em potencial. O MJ pode ter que julgar situações específicas: “Minha energia violeta vai me deixar curar lobisomens” *pode* causar reações negativas entre pessoas que não acreditam em lobisomens, ou entre aqueles que não acreditam em energia violeta, mas não é provável que surja na conversa. E em um mundo onde ambos podem existir, ou em uma sociedade bem-informada acerca do sobrenatural, tal Fantasia não necessariamente desencadeará uma penalidade de reação automática.

Em seu turno em combate, durante um ritual mágico, e em qualquer outro momento em que tal Fantasia se aplique (decisão do MJ), você deve fazer um teste de autocontrole (pág. MB121) contra um valor de 12. O MJ pode permitir outros números de autocontrole para Crenças Inverídicas, com o efeito usual no valor de pontos.

Um sucesso permite que você aja normalmente. Um fracasso significa que você deve fazer algo arriscado — como se estivesse sofrendo de No Limite (pág. MB151). Em combate, você pode fazer um Ataque Total, tentar um movimento elaborado que reduza seu NH efetivo para 3 (tornando qualquer resultado de 13+ uma falha crítica), ou virar seu lado ou suas costas para um inimigo que você acredita não ser uma ameaça.

Em uma falha crítica, você deve tomar alguma ação que afetará o resto do encontro; por exemplo, descarte sua arma em favor de um talismã ineficaz, incendeie algo importante ou explosivo, ingira uma substância irritante (pág. MB428) por seu “benefício mágico” ou corte-se por pelo menos 1 PV de ferimento para “fazer contato com os espíritos de combate.”

O valor em pontos de uma Crença Inverídica depende de sua natureza:

Menor: Afeta o combate contra uma categoria rara de inimigos, aplica-se apenas uma vez por ocasião ou surge apenas em circunstâncias incomuns. *Exemplos:* “Os vampiros da Malásia têm um corpo secreto escondido nas proximidades que temos que matar.”; “Para equilibrar nossos chakras, todos devemos beber um litro de água benta antes do ritual.”, “Esses fios de alta tensão nos protegerão!” -5 pontos.

Maior: Afeta o combate contra uma grande categoria de inimigos, aplica-se repetidamente durante um ritual ou diz respeito a situações que podem surgir em quase todos os encontros. *Exemplos:* “Lobisomens são vulneráveis ao tungstênio”, “Eu tenho que manter um vínculo de sangue para fazer mágica.”, “Se ela me machucar, a Rede Wicca diz que ela mesma leva três vezes mais em dano.” -10 pontos.

Severa: Afeta quase todos os encontros sobrenaturais, o tempo todo. *Exemplos:* “Conheço o Nome Verdadeiro de Merlin, que todas as coisas temem”, “Nenhum mal pode afetar aquele que é puro de coração.”, “Não se preocupe, meu guia espiritual atlante nos dirá o que fazer!” -15 pontos.

Fobias

veja pág. MB140

Aqui estão mais algumas coisas, adequadamente horríveis, para se temer:

Apocalipse (Calipsefobia): O medo do “fim dos tempos” pode envolver mania religiosa ou pânico desesperado sobre o aquecimento global, guerra nuclear ou alguma outra crise iminente mas-siva. Faça testes de autocontrole sempre que os sinais do apocalipse aparecerem e resista a tomar medidas dramáticas para evitar essa crise. Esta é uma excelente Fobia para campanhas de horror cósmico — ou em *qualquer* cenário de horror onde os PdJs tenham vislumbrado a destruição total. -5 pontos.*

Envenenamento (Toxicofobia): Um dos medos mais comuns na cultura ocidental! As reações variam de preocupação obsessiva com comida ou bebida a esforços maníacos para filtrar, purificar e proteger qualquer coisa ingerida. Em algumas campanhas, vampiros ou bruxas podem desencadear testes de autocontrole para toxicofóbicos; veja *Fobias de Envenenamento* (pág. 59). -10 pontos.*

Fantasmas (Espectrofobia): Esse medo aparece não apenas durante encontros reais com os mortos-vivos espectrais, mas também em “casas assombradas” (genuínas ou não), cemitérios e ambientes semelhantes. -15 pontos se fantasmas forem comuns, -10 se forem conhecidos, mas incomuns, -5 se geralmente são considerados “imaginários”*

Fome (Famesofobia): Especificamente, medo de morrer de fome. Faça um teste de autocontrole sempre que parecer que a comida pode acabar, com redutor de -1 por PF perdido devido a refeições perdidas (pág. MB426). -10 pontos.*

Governo (Regiminafobia): Você teme não apenas os fiscais e espões que a maioria das pessoas desconfia, mas também os militares, policiais e tribunais comuns. Além disso, você acredita em — e teme — helicópteros pretos, Homens de Preto, etc. Os aversos a governos ainda podem ser extremamente patrióticos, em seus pontos de vista, reverenciando a bandeira e aquelas figuras governamentais suficientemente remotas para parecer inócuas ou virtuosas (“O santo Czar está com as mãos amarradas pelos nobres!”, “A visão de Getúlio Vargas foi traída!”). -15 pontos em sociedades NC4+, -10 em sociedades NC2–3, -5 em sociedades NC0–1.*

Infinito (Apeirofobia): Um horror eminentemente adequado para uma campanha de horror cósmico! Na prática, pode parecer uma forma estranhamente seletiva de agorafobia. Os apeirofóbicos fogem das implicações da cosmologia moderna, da astrofísica e até da geologia planetária; o MJ pode exigir um teste de autocontrole ou simplesmente aplicar o dobro da penalidade descrita na pág. MB140 para tentativas de usar perícias relacionadas. -5 pontos.*

Loucura (Dementofobia): Um dementóforo não apenas teme pessoas obviamente loucas, mas fica constantemente obcecado com qualquer sinal de insanidade em *si mesmo*. Antes da década de 1920, muitas pessoas acreditavam em insanidade congênita ou hereditária; evidência de ancestrais insanos desencadeia um teste de autocontrole (com redutor de -4 em ambientes onde a insanidade herdada é cientificamente ou culturalmente aceita). Alguns dementóforos testam-se rotineiramente para mania incipiente; outros negam, em voz alta e com frequência, qualquer sinal de instabilidade mental pessoal. -10 pontos.*

Mutilação (Traumatofobia): Qualquer pessoa ou objeto mutilado desencadeia um teste de autocontrole para um traumatofóbico. Faça um teste com redutor de -4 se a pessoa for alguém conhecido; *ser* mutilado significa fazer o teste com redutor de -6, e pode eventualmente trazer desvantagens adicionais, de Insensível a Fantasias (“Estou bem” ou “Os médicos fizeram isso comigo”). Faça também um teste de autocontrole em qualquer situação envolvendo maquinário pesado, combate potencialmente mutilador, etc. -10 pontos.*

Desvantagens Oriúndas das Verificações de Pânico

Um dos maiores desafios criativos para o MJ é determinar que tipo de carga psicológica colocar em um herói quando uma falha na Verificação de Pânico resulta em uma nova desvantagem ou peculiaridade. Não hesite em ouvir as recomendações dos jogadores. As sugestões mais diabólicas virão daqueles que não se fazem de vítimas — os jogadores adoram imaginar destinos horríveis, desde que estes não aconteçam com *seus* personagens!

Certifique-se de que a nova característica esteja de alguma forma conectada ao evento assustador — mas lembre-se de que a mente humana é capaz de alguns raciocínios extremamente complicados para evitar realizações desagradáveis.

Exemplo: O tenente Harry Collier está em um beco do centro às 23h para encontrar um informante. Ele ouve gritos abafados na esquina e corre para investigar. Ele chega bem a tempo de ver uma abominação com 3 metros de altura e tentáculos arrastar um bêbado decapitado por um bueiro aberto. Com um fracasso gritante em sua Verificação de

Pânico, Collier adquire uma leve Fobia ou outra desvantagem. O jogador de Collier decide tratá-la da seguinte forma: o monstro ataca as pessoas da rua, que não têm dinheiro; a maneira de ficar longe do monstro é manter o máximo de dinheiro possível. Assim, Collier acrescenta a desvantagem *Avareza*.

Na noite seguinte, o tenente Collier está vasculhando o mesmo beco em busca de pistas (nunca especificamos sua IQ, mas não deve ser muito alta...) quando descobre o corpo meio comido de outro infeliz transitório, enfiado em uma lixeira. Isso exige outra Verificação de Pânico, e Collier fracassa novamente. Desta vez, porque o cheiro de lixo podre era tão forte no momento do choque, ele forma uma associação subconsciente entre os dois. Isso não se traduz diretamente em medo do lixo — isso seria muito fácil! Outro jogador sugere selar Collier com Hábitos Detestáveis para que tudo com o qual ele entrar em contato diário seja impecavelmente limpo e, se possível, desinfetado. Collier se torna o único detetive da polícia a tomar três banhos por dia.

Ratos (Murofobia): Um vampiro que comanda ratos provavelmente notará qualquer reação fóbica e enviará seus enxames para atormentar sua vítima. Os vampiros são muito, muito cruéis dessa forma. -5 pontos.*

Ser Enterrado Vivo (Tafefobia): Um medo comum nos tempos vitorianos e anteriores, e ainda comum hoje em lugares com práticas funerárias e embalsamamento menos rigorosas. Os que sofrem dessa fobia não entram voluntariamente no subsolo, e devem fazer um teste de autocontrole até mesmo para entrar em um porão! -10 pontos.*

Sexo (Coitofobia): Alguns vampiros irão desencadear ataques coitofóbicos, assim como os súcubos. Pessoas coitofóbicas também reagem mal em contextos excessivamente sexualizados, como clubes de dança, bares de strip e canais de vídeos. No entanto, eles são imunes às tentativas convencionais de sedução. -10 pontos.*

Você *pode* reivindicar pontos por medo de algo que não existe! Sua imaginação garantirá que coisas que lembram o que você teme provoquem regularmente reações fóbicas. Por exemplo, espectrofóbicos em um cenário sem fantasmas reais ainda fazem testes de autocontrole para rajadas repentinas de vento, “zonas frias” na casa ou reflexos mal vistos nas janelas.

Vício

veja pág. MB159

Uma grande parte da condução de uma campanha de horror é adicionar componentes sobrenaturais assustadores ou perturbadores a elementos da existência humana normal. Às vezes, porém, a existência humana normal precisa de pouca ajuda para se tornar assustadora e perturbadora. O vício é um excelente exemplo disso. Jogos de horror psicológico e campanhas em que PdJs monstruosos lutam contra suas compulsões internas para reter fragmentos de humanidade podem se beneficiar de alguns vícios proeminentes por parte de PdJs ou PdMs.

Em alguns cenários de horror, certas exposições ao sobrenatural — a mordida de um vampiro, as atenções de súcubos, etc. — são viciantes (para regras, veja Mordida Viciante, em *Sanguessuga*, pág. 21). Os feiticeiros podem ficar viciados nos “atalhos” da magia negra. E mesmo que um vampiro possa *sobreviver* com sangue de vaca, ele pode ser *viciado* em sangue humano (ou sangue Tipo AB, ou sangue de virgens...). Dependendo das especificidades, tal hábito pode ser um *Apetite Incontrolável* (pág. MB122) em vez de um Vício. Se a “droga” vem de seres sencientes (vampiros, demônios, súcubos, inocentes), e sua condição apresenta desejos diários e força testes de autocontrole, então é ambos!

Exemplo: Desejar mordidas de vampiro é um vício; é provavelmente barato (se não precisamente fácil) de satisfazer, totalmente viciante e não tecnicamente ilegal: um Vício de -10 pontos. Mas *também* é um *Apetite Incontrolável*; requer a cooperação de um ser senciente (um vampiro), e é tão *difícil* não abaixar aquele crucifixo e implorar por outro gole... Se mantido longe dos vampiros por tempo suficiente, o viciado entra em abstinência e perde o Vício, mas o *Apetite Incontrolável* pode durar uma vida inteira.

NOVA DESVANTAGEM

Essa nova maneira de sentir medo pode afligir personagens de uma única sessão ou ser uma consequência da caçada de monstros a longo prazo.

Ataques de Pânico

Variável

Você sofre de ataques de pânico, provavelmente como resultado de um sério transtorno de ansiedade. Durante um ataque, você pode ficar suado, enjoado, entorpecido, tonto ou engasgado; você provavelmente sofre de constrição ou dor no peito, visão de túnel ou falta de ar. Em todos os casos, você sente um medo súbito e intenso.

O MJ fará um teste com 3d sempre que você estiver em uma situação estressante. Com 6 ou menos, você tem um ataque de pânico. Um teste é sempre necessário quando você está hiperventilando (por exemplo, após exercício físico intenso, definitivamente incluindo combate), é exposto ao objeto de uma Fobia, ou quando fracassa ou tem um sucesso sem margem em uma Verificação de Pânico. A abstinência do alcoolismo ou de outros vícios também conta como uma situação estressante, assim como um ataque cardíaco ou um período de fome. Em todos os casos, se ocorrer um ataque, é *em acréscimo* a quaisquer outros resultados!

O valor do ponto depende da gravidade do ataque:

Suave: A duração é de 2d segundos. Você tem um redutor de -2 em todos os testes de atributos e de habilidade, e de -4 em defesas ativas. -5 pontos.

Grave: A duração é de 1d minutos. Você tem um redutor de -3 em todos os testes de atributos e de habilidade, e de -5 em defesas ativas. Você não pode se mover do local a menos que seja o Deslocamento completo. No início do ataque, você perde 2 PF. -10 pontos.

Incapacitante: A duração é de 3d minutos. Você tem um redutor de -4 em todos os testes de atributos e de habilidade, e de -6 em defesas ativas. Você não pode se mover do local, embora possa se agachar. No início do ataque, você perde 3 PF. No final, o MJ irá repetir o teste imediatamente para ver se ele desencadeia outro ataque! -25 pontos.

NOVAS METACARACTERÍSTICAS

Além das metacaracterísticas nas páginas MB262–263, algumas novas combinações de características são úteis ao criar raças ou personagens horripilantes. Para economizar espaço, liste-os nas fichas de personagem como faria com as vantagens.

Metacaracterísticas de Mortos-Vivos Corpóreos

Mortos-vivos corpóreos são os restos materiais dos mortos reanimados por algum meio, geralmente sobrenatural. A maioria tem Unhealing (Parcial) ou Unhealing (Total); escolha um para o modelo racial. ST e PV aprimorados também são traços raciais comuns. Muitos mortos-vivos corpóreos também têm Voz Perturbadora ou Mudo. A metacaracterística a ser usada depende da condição do corpo:

Morto-vivo em Decomposição: Este cadáver teve tempo de se decompor antes da reanimação — ou talvez tenha se decomposto após a reanimação. Aparência (Monstruoso; Universal, +25%) [-25]; Assexuado [-1]; Disosmia [-5]; Estigma Social (Morto) [-20]; Hipoalgia [10]; Idade Imutável [15]; Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; Mau Cheiro [-10]; Não Come nem Bebe [10]; Não Respira [20]; Tolerância à Temperatura 10 [10]; e Tolerância a Ferimentos (Sem Sangue, Não-Vivo) [25]. *Traço Inerente:* Vai se tornar um esqueleto. 59 pontos.

Morto-vivo Esquelético: A carne da pessoa morta apodreceu em grande parte, ou totalmente; apenas os ossos e dentes permanecem, mantidos juntos por pedaços de tendões secos ou magia invisível. Ele é leve e rápido, mas um pouco frágil. Aparência (Monstruoso; Universal, +25%) [-25]; Assexuado [-1]; RD 2 [10]; Disosmia [-5]; Estigma Social (Morto) [-20]; Fragilidade (Quebração) [-15]; Hipoalgia [10]; Idade Imutável [15]; Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; Incapaz de Flutuar [-1]; Magro [-5]; Não

Come nem Bebe [10]; Não Respira [20]; Resistência ao Vácuo [5]; Tolerância à Temperatura 10 [10]; Tolerância a Ferimentos (Sem Sangue, Sem Cérebro, Sem Olhos, Sem Órgãos Vitais, Não-Vivo) [40]; Velocidade Básica+1 [20]; e Vulnerabilidade (Contusão x2) [-30]. *Traço Inerente:* O crânio tem apenas RD 2 no total. 68 pontos.

Morto-vivo Intacto: Este cadáver recente não se deteriorou significativamente. Características Sobrenaturais (Sem Calor Corporal, Sem Pulso, Palidez) [-20]; Hipoalgia [10]; Idade Imutável [15]; Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; Não Respira [20]; Tolerância à Temperatura 10 [10]; e Tolerância a Ferimentos (Sem Sangue, Não-Vivo) [25]. *Traços Inerentes:* Estéril. Alguns cadáveres intactos têm a característica “Será um cadáver em decomposição”; outros são misticamente preservados. 90 pontos.

Morto-vivo Mumificado: Seja por preservação artificial ou exposição a um ambiente natural sem umidade, esse corpo secou em vez de apodrecer. Seus tecidos desidratados pegam fogo facilmente — a maior vulnerabilidade dos mortos-vivos mumificados. Aparência (Monstruoso; Universal, +25%) [-25]; Estigma Social (Morto) [-20]; Fragilidade (Queimável) [-5]; Hipoalgia [10]; Idade Imutável [15]; Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; Não Come nem Bebe [10]; Não Respira [20]; Tolerância à Temperatura 10 [10]; e Tolerância a Ferimentos (Sem Sangue, Sem Cérebro, Sem Órgãos Vitais, Não-Vivo) [35]. *Traço Inerente:* Estéril. 80 pontos.

Metacaracterísticas de Espírito

Os metacaracterísticas Espírito e Entidade Astral (pág. MB262) são apenas duas das *muitas* possibilidades para espíritos:

Assombro: Um espírito que não pode se materializar nem se tornar visível, mas que pode afetar o mundo material. Comece com Entidade Astral, mas Insustancialidade (Sempre Ativa, -50%) [40] se torna Insustancialidade (Afeta a Matéria, +100%; Sempre Ativa, -50%) [120], por 80 pontos. 251 pontos.

Entidade Alternante: Como a maioria dos demônios no folclore, uma entidade alternante é invisível e imaterial, ou visível e material. Ele não tem dificuldades em alternar entre esses estados. Comece com Entidade Astral, mas Insustancialidade (Sempre Ativa, -50%) [40] se torna Insustancialidade (Interligação, +10%) [88], por 48 pontos, e Invisibilidade (Somente Matéria, -10%) [36] se torna Invisibilidade (Interligação, +10%; Apenas Matéria, -10%; Ativada ou Desativada à Vontade, +10%) [44], por 8 pontos. 227 pontos.

Espectro: Um espectro (do latim *specere*, “olhe”) pode se tornar visível sem esforço. Ele se materializa com alguma dificuldade (1 PF/minuto), mas com mais facilidade do que os espíritos normais. Comece com Espírito, mas Insustancialidade (Afeta a Matéria, +100%; Normalmente Ativa, -40%) [128] se torna Insustancialidade (Afeta a Matéria, +100%; Materialização Difícil, -20%) [144], por 16 pontos, e Invisibilidade (Somente Matéria, -10%; Normalmente Ativa, +5%) [38] torna-se Invisibilidade (Somente Matéria, -10%; Ativada ou Desativada à Vontade, +10%) [40], por 2 pontos. 279 pontos.

Forasteiro: Um espírito que não pertence a esta realidade, como a maioria dos demônios na ficção. Ele só pode afetar essa realidade quando convocado aqui, e só pode se manter sob condições especializadas ou com grande esforço (1 PF/segundo para se materializar ou se tornar visível; 2 PF/segundo para ambos!). Comece com Entidade Astral, mas Insustancialidade (Sempre Ativa, -50%) [40] torna-se Insustancialidade (Afeta a Matéria (Somente se Invocado, -40%), +60%; Sempre Ativa, -50%; Sempre Ativa se torna Normalmente Ativa (Somente se Invocado, -40%), +6%) [93], por 53 pontos, e Invisibilidade (Somente Matéria, -10%) [36] torna-se Invisibilidade (Somente Matéria, -10%; Normalmente Ativa (Somente se Invocado), -40%), +3%) [38], por 2 pontos. 226 pontos.

*Um lobisomem só se pode matar com uma bala de prata,
uma faca de prata... ou uma bengala com punho de prata.*

– Maleva, a Cigana, em O Lobisomem (1941)

PERÍCIAS

Algumas perícias exigem uma explicação adicional em um jogo de Horror.

Armeiro/NT†

veja pág. MB179

Em mundos com muitas ameaças sobrenaturais (como a maioria dos cenários de horror), os mortais descobrirão métodos para matá-los. O MJ pode permitir uma nova especialidade de Armeiro em tal campanha:

Esotérico: Isso abrange conhecimentos gerais com armas sagradas, trabalhos em prata, estacas de madeira, latas de gás lacrimogêneo recarregadas com incenso e assim por diante, mesmo quando uma determinada arma se enquadra em outra especialidade. O MJ ainda deve aplicar penalidades de familiaridade (pág. MB169) para armas esotéricas específicas; por exemplo, -2 para carregar balas de prata revestidas manualmente se o armeiro estiver acostumado a carregar cartuchos de espingarda com lascas de espinheiro. Nem é preciso dizer que esta é uma perícia altamente cinematográfica, possuída pelos Irmãos Frog em *Os Garotos Perdidos*, Whistler em *Blade: O Caçador de Vampiros*, e ferreiros de ação e horror semelhantes.

Assuntos Atuais/NT†

veja pág. MB182

Em muitos cenários de horror, há pessoas suficientes nos confins do mundo para constituir uma comunidade própria: vampiros e caçadores de vampiros, monstros e cientistas loucos, etc. Tais campanhas podem apresentar uma nova especialidade de Assuntos Atuais:

Sobrenatural: Conhecimento do que está acontecendo nos bastidores do reino das sombras. Isso abrange aspectos de outras especialidades: o comércio de artefatos ocultos, qual famosinha está viciada em vampiros, se a antiga morada de Whateley já foi incendiada, quem é a estrela em ascensão na cabala, etc. Pode ter outro nome em um cenário específico (por exemplo, Submundo Oculto, Winterland ou A Cena).

Conhecimento do Terreno†

veja pág. MB190

Em algumas campanhas de horror, os investigadores podem ter experiência, informações confiáveis ou notícias regulares de outras realidades: Inferno, o plano astral, a Temível Carcosa, etc. O Conhecimento do Terreno para tal reino geralmente se assemelha ao de uma grande nação; videntes e sábios conhecem seus limites e principais pontos de entrada de acesso, suas condições e tradições, e os nomes de seus principais governantes e entidades poderosas. Assim como no Conhecimento do Terreno mundano, essas informações podem se sobrepor a outras perícias; por exemplo, se a

política do Inferno desempenhar um papel significativo na campanha, então o MJ pode introduzir Assuntos Atuais (Infernal) ao invés de fazer o Conhecimento do Terreno (Inferno) desempenhar uma dupla função.

O Conhecimento do Terreno Extradimensional tem como predefinido Ocultismo-3 em vez de Geografia (Regional)-3. Apenas indivíduos que *visitaram* o reino em questão têm como predefinido IQ-4!

Fotografia/NT†

veja pág. MB201

Em campanhas de horror orientadas à tecnologia, os investigadores com a perícia Fotografia devem se especializar em fotografia mundana ou espiritual. Fotografia (Espiritual) abrange fotografar espíritos, energias paranormais e fenômenos sobrenaturais semelhantes. Dependendo da campanha, também pode abranger fixadores e reveladores alquímicos, lentes retificadas em proporções cabalísticas, frequências de luz especiais, etc. nesse caso, o GM pode exigir algo como Alquimia, Operação de Aparelhos Eletrônicos (Parapsicologia), ou Ocultismo como pré-requisito.

Examinar uma fotografia de espírito pode fornecer a mesma informação que Detectar (Todos os fenômenos ou seres sobrenaturais) (pág. MB53) ou a mágica Aura (pág. MB252) concede — embora o MJ possa exigir um teste bem sucedido de Ocultismo ou uma perícia similar para interpretar os dados.

Materiais Perigosos/NT†

veja pág. MB210

Se o sangue de vampiro pode ser armazenado e transportado como qualquer outra amostra de sangue infecciosa, isso se enquadra como Materiais Perigosos (Biológicos). Mas os bólidos exóticos e icors estranhos deixados para trás por Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem podem corroer o próprio espaço-tempo sem o manuseio adequado! Se as autoridades desenvolveram protocolos adequados para lidar com horripilantes materiais (ou imateriais — armazenar ou transportar fantasmas pode ser necessário), então uma ou mais outras especializações — Cósmica, Ectoplásmica, Parafísica, Sobrenatural, etc. — podem estar disponíveis, embora tal treinamento pode exigir um Antecedente Incomum.

Medicina/NT†

veja pág. MB211

Em campanhas focadas na loucura ou ambientadas em manicomios, os médicos devem se especializar em medicina geral ou psiquiátrica. Medicina (Psiquiatria) cobre o tratamento biomédico de problemas de saúde mental, incluindo terapia de choque, medicamentos e o que mais for apropriado no cenário.

Medicina (Geral) e Medicina (Psiquiatria) têm uma à outra como predefinido com redutor de -4. O predefinido de Medicina (Psiquiatria) é Psicologia (Clínica)-5.

Ocultismo

veja pág. MB214

Essa perícia é fundamental para campanhas de horror em que investigadores ousados combinam inteligência com o sobrenatural e o estranho — isto é, o oculto. Seu uso mais comum é determinar o conhecimento dos heróis sobre lendas e folclore relativos aos fenômenos que estão investigando. O MJ pode aplicar penalidades tão severas quanto -5 para lendas obscuras ou que se desviam sutilmente das crenças convencionais (“De acordo com o *Tomo de Alphosuchus*, este rakshasa teme apenas o cheiro de laburnum.”), e bônus de até +5 para conhecimento comum (“Vampiros não gostam de luz solar.”). O último pode vir da cultura pop, ou porque todo mundo *sabe* que vampiros são reais!

Dependendo do viés da campanha, o Ocultismo pode usar ter como predefinido certas Perícias de Passatempo (pág. MB217) com redutor de -2 (para uma correspondência próxima, como filmes de horror) a -4 (para combinações mais distantes, como FC), especialmente para monstros famosos como vampiros e zumbis. Claro, esta informação poderia ser errônea se os escritores tivessem licença artística, ou não soubessem que os vampiros Hmong atacam os mortos, não os vivos...

Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT†

veja pág. MB214

Em campanhas com viés tecnológico, com amplo ou provável contato sobrenatural, uma nova especialidade pode ser útil:

Parapsicologia: Tecnologia como sensores fantasmas, necrofonos, projetores de quase morte, gravadores FVE, e proteções espirituais ionizadas. A critério do MJ, esta especialidade também pode abranger equipamentos otimizados para fenômenos sobrenaturais que não sejam fantasmas; por exemplo, demônios ou sombras malignas. Em cenários onde fantasmas são fenômenos psíquicos, as especializações Parapsicologia e Psicotrônica podem ser idênticas. Operar a maioria dos dispositivos Kirlian exige Fotografia (Espiritual).

Nas campanhas que utilizam esta especialização, aplica-se também ao Conserto de Equipamento Eletrônico/NT (pág. MB192) e Engenharia/NT (pág. MB197).

Perícia Abrangente†

veja pág. MB216

Algumas campanhas de horror podem se dar bem com um amplo uso de Ocultismo, enquanto outras funcionam melhor com Perícias Abrangentes. Se uma Perícia Abrangente cobre um amplo “conhecimento público” — especialmente crenças humanas — mas *não* segredos, então Conhecimento Oculto pode existir ao lado dela e estar disponível apenas para os seres que essas perícias cobrem (e para seus confidentes). Se as Perícias Abrangentes são arcanas, então elas devem *incluir* qualquer Conhecimento Oculto associado; por exemplo, Perícia Abrangente (Demonologia) incorporaria Conhecimento Oculto (Conhecimento Demoníaco).

Perícias Abrangentes especialmente apropriadas para horror incluem:

Criptozoologia: O estudo dos *criptídeos*: criaturas naturais negadas pela ciência. Pode funcionar como Biologia, Geografia, Naturalista ou Paleontologia para este fim.

Demonologia: O estudo dos demônios e do inferno. Pode funcionar como Antropologia, Arqueologia, História, Literatura, Ocultismo ou Teologia — e *possivelmente* como Conhecimento Oculto (Conhecimento Demoníaco) — para este propósito. Também pode ser usado como Taumatologia para determinar se uma determinanda mágica é de origem ou natureza demoníaca. *Não pode* substituir Exorcismo.

Pneumatologia: O estudo de espíritos e fantasmas. Pode funcionar como Antropologia, História, Literatura ou Ocultismo — e *possivelmente* como Conhecimento Oculto (Conhecimento Espiritual) — para este propósito. Dependendo da natureza dos espíritos no cenário, também pode se sobrepor à Biologia, Física, Psicologia ou Teologia. *Não pode* substituir Exorcismo.

Ufologia: O estudo de OVNI's, suas testemunhas e contatados, e seus habitantes (se houver). Pode funcionar como Geografia, História, Ocultismo, Física ou Psicologia para este fim. Os Homens de Preto que lidam com os alienígenas possuem Perícia Abrangente (Xenologia); Ufologia é a perícia para investigadores frustrados que os Homens de Preto ofuscam.

Vampirolgia: O estudo dos vampiros. Pode funcionar como Diagnose, Perícia Forense, História, Literatura, Ocultismo, Fisiologia ou Psicologia — e *possivelmente* como Conhecimento Oculto (Conhecimento de Vampiros) — para este propósito.

Psicologia†

veja pág. MB220

O MJ pode optar por adicionar uma terceira especialidade, Psicologia (Clínica), para psicoterapeutas, conselheiros e outros profissionais de saúde mental. Além de prever o comportamento do doente mental, essa perícia abrange o diagnóstico e a compreensão da doença mental. Em campanhas cinematográficas, também pode permitir tratamento! Mesmo em jogos realistas, pode ajudar a tratar condições de saúde mental que não exijam interação: depressão menor, perda de afeto, etc. Esta especialidade abrange a “cura pela fala”, entrevistas e prognóstico; para medicamentos e outros tratamentos biomédicos, use Medicina (Psiquiatria).

Psicologia (Aplicada ou Experimental) e Psicologia (Clínica) têm uma à outra como predefinido com redutor de -5. Psicologia (Clínica) tem como predefinido Medicina (Psiquiatria)-5.

Nova Perícia Curinga: O Oculto! (IQ)

Conforme incorporado por Rupert Giles, Ray Stantz, Harry Dresden e Doutor Oculto, esta perícia curinga opcional (pág. MB175) substitui Ocultismo, todas as especializações de Adivinhação e Conhecimento Oculto, e todas as Perícias Abrangentes na pág. 29. Também cobre os aspectos ocultos, sobrenaturais ou estranhos da Antropologia, Arqueologia, Assuntos Atuais, Conhecimento do Terreno, Criminologia, História, Literatura, Pesquisa, e Psicologia. Em algumas campanhas, pode abranger *ainda mais* Alquimia, Ciência Estranha, Conhecimento das Ervas, Desenho de Símbolos, Exorcismo, Magia Ritualística, Sonhos, e/ou Taumatologia, juntamente com o tipo mais assustador possível de Ritual Religioso.

NOVAS TÉCNICAS

Os caçadores de vampiros valorizam com razão duas técnicas básicas de armas: o golpe decapitante, e a estaca no coração. Para ser justo, duas técnicas de combate monstruosas também aparecem aqui. Todas as quatro são exemplos do que o **GURPS Artes Marciais** chama de Ataque Direcionado — mas com nomes mais legais! A quinta técnica abaixo, embora não violenta, talvez seja a mais poderosa.

Enforcamento

Difícil

Predefinido: NH da perícia pré-requisito-3.

Pré-requisito: Judô, Luta Greco-Romana, ou Sumô; não pode exceder o NH da perícia pré-requisito.

Múmias, mãos desencarnadas (espectrais e corpóreas) e até mesmo alguns estripadores apreciam essa técnica. Ele permite que aspirantes a estranguladores compensem a penalidade de agarrar o pescoço para estabelecer um estrangulamento (pág. MB370).

Estaca no Coração

Difícil

Predefinido: NH da perícia pré-requisito-5.

Pré-requisito: Qualquer perícia de Arma de Combate Corpo a Corpo capaz lançar ataques por perfuração; não pode exceder o NH da perícia de pré-requisito-2.

Esta técnica é mais frequentemente usada com estacas de madeira de comprimentos variados, incluindo estacas improvisadas, como pernas de cadeiras e tacos de bilhar. Ele permite que os assassinos compensem a penalidade por golpear o coração com uma arma por perfuração. O predefinido tem redutor de -5, e não -3 como para acertar órgãos vitais, porque a zona alvo é menor — atingir os pulmões, rins, etc. não tem efeito sobre os mortos-vivos!

Ah, seria trágico. É legal matar, esfaquear, cortar cabeças...

*— Buffy Summers, em
Buffy, a Caça-Vampiros,
“Garotas Más”*

Golpe Decapitante

Difícil

Predefinido: NH da perícia pré-requisito-5.

Pré-requisito: Qualquer perícia de Arma de Combate Corpo a Corpo capaz de lançar ataques por corte; não pode exceder o NH da perícia pré-requisito-2.

Esta técnica permite que os Matadores compensem o redutor de -5 para acertar o pescoço ao atacar com uma arma afiada. É valiosa contra vampiros, liches e outros inimigos suscetíveis principalmente (ou apenas) à decapitação.

Mordida no Pescoço

Difícil

Predefinido: Briga-5.

Pré-requisitos: Dentes Afiados ou Presas, e Briga; não pode exceder o NH em Briga-2.

Esta é uma técnica comum para vampiros que se encontram em repetidos combates ou se consideram grandes caçadores. Lobisomens a usam apenas por diversão (e alguns gostam de fazer na sequência a Torção de Pescoço, pág. MB232).

Tarô Autêntico

Difícil

Predefinido: IQ-8.

Pré-requisitos: Adivinhação (Tarô) e Precognição; não pode exceder o NH em Adivinhação (Tarô).

Muitos precogs subconscientemente confiam em indutórios de adivinhação (por exemplo, bolas de cristal, bastões de milefólio ou cartas de tarô) ou métodos (como leitura de mãos ou augúrio) para focalizar seu dom. Por meio de um longo treinamento e sintonia psíquica com tais “muletas”, o adivinho pode aumentar suas chances com tentativas deliberadas de usar a Precognição (pág. MB80).

Outras especializações de Adivinhação têm suas próprias versões desta técnica: Augúrio Autêntico, I Ching Autêntico, Vidência Autêntica, etc.

PODERES

Os *Poderes* são dons como psíquicos (pág. MB254–257)... e muito mais. Cada poder começa com uma descrição e possíveis manifestações em uma campanha de horror. O próximo é o seu *Talento*, seguido por uma lista de *habilidades* prováveis — o Talento de um poder é uma vantagem que dá um bônus para usar suas habilidades (que também são vantagens), assim como um Talento padrão (pág. MB90) melhora um conjunto de perícias. O elemento final é uma seleção de *modificadores de poder* que se adequam ao poder no horror, que pode incluir:

Biológico: O poder é uma capacidade física do corpo do usuário, como o campo elétrico de uma enguia. Cada uso de uma habilidade ativa custa 1 PF adicional. Medicamentos, patógenos, mutações, etc. especialmente direcionados podem bloquear ou enfraquecer o poder. -10%.

Chi: O possuidor canaliza sua força vital — ou aproveita os fluxos da força global — para energizar o poder. Exige meditação diária e mudras para manter; o usuário deve aceitar e viver de acordo com as Doutrinas Religiosas ou um Voto no valor de -10 pontos. -10%.

Cósmico: O poder emana das forças fundamentais do universo e não pode ser cortado ou neutralizado. Isso é característico de Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem. +50%.

Divino: O poder é o dom de um deus ou dos deuses. Embora não possa ser cortado, o usuário deve manter o favorecimento divino. Isso exige dedicação na forma de uma desvantagem de -10 pontos, como Doutrinas Religiosas, Voto, Honestidade (12), Fúria (12), Intolerância ou (para deuses malignos) Sanguinolência (12). -10%.

Espiritual: O poder depende do humor inconstante dos espíritos; o usuário deve obter um resultado “Neutro” ou melhor em um teste de reação não-modificado para invocá-lo. Os espíritos também exigem sinais externos de favorecimento: uma desvantagem

de -5 pontos, como Doutrinas Religiosas, Marca Registrada (um símbolo) ou Senso do Dever (Espíritos Invocados). -25%, ou -5% na situação improvável (para horror, de alguma forma) que os espíritos não sejam caprichosos.

Mágico: O poder é mágico, dependente de mana e mitigado por Abafador de Mana, Abascanto, etc. Este modificador é idêntico à Sensível ao Mana (pág. MB34). -10%.

Moral: O poder flui dos valores fundamentais do universo. Ele transcende a mera divindade, ou (no caso de um cosmos monoteísta ou maniqueísta) incorpora apenas suas manifestações mais gritantes. Só pode ser bloqueado pelos opostos de tais valores: Bem vs. Mal, Lei vs. Caos, etc. Exige dedicação total na forma de uma desvantagem de -15 pontos: Fanatismo, Sadismo (12), Honestidade (9), etc. -20%.

Natureza: A própria natureza emite o poder, baseado na força vital presente mesmo nos desertos da Mongólia ou da Antártida. Ela enfraquece como a Natureza; testes para suas habilidades sofrem uma penalidade desde -1 em uma floresta desmatada, a -10 em um depósito de lixo tóxico. Também enfraquece se o portador usa (ou pior, *depende de*) tecnologia: carregar uma pistola NT5 impõe uma penalidade de -3, enquanto ter um marcapasso NT8 implantado impõe -8! -20%.

Psíquico: O poder é psíquico, como os das págs. MB255–257, e sujeito às mesmas regras. -10%.

Super: O poder vem de coisas inacreditáveis — ciência maluca, meteoros estranhos, etc. Anti-poderes e tecnologias especiais podem bloqueá-lo. -10%.

Infelizmente, a maioria desses poderes será usada por monstros *contra* os heróis — embora alguns possam estar disponíveis para PdJs em cenários de “supers sobrenaturais” ou campanhas em que os jogadores interpretam monstros. Veja **GURPS Poderes** para outros poderes adequados, notadamente Caos, Frio/Gelo, Morte, Mal, Trevas, e Vampirismo.

Doença

Este é o poder de criar e espalhar doenças. É mais comum entre demônios de pestes (Divino), nosferatu (Biológico ou Mágico) e bruxas ou xamãs malignos (Mágico ou Espiritual), mas também pode emanar de um artefato ou ser transdimensional (Cósmico), um mutante experimental (Biológico) ou adoradores de divindades da doença (Divino).

Talento para Doença: Você recebe um bônus de +1 por nível para usar qualquer habilidade de Doença e pode usar os pontos ganhos para adquirir novas habilidades. 5 pontos/nível.

Habilidades de Doença: Aliados (Vermes), com Lacaio e Invocável; Canalização, com Especializada, Espíritos da Doença (-50%); Detectar, para doenças; Invisibilidade; Visão Microscópica; Resistente, a doenças; e Impossível de Matar, talvez com uma vacina ou símbolos universais de sanidade física (alho, água corrente, etc.) como um Calcanhar de Aquiles.

Habilidades de ataque incluem Atribuições com Agonia, Alucinação, Asfixia, Ataque de Epilepsia, Coma, Desvantagem (especialmente as físicas), Dor (qualquer nível), Náusea, Paralisia, Penalidade em Atributo, Tosse, ou Vômito; Ataque por Corrosão (lepra, fasciite necrosante), Ataques por Fadiga, e Ataque Tóxicos, todos os quais devem ser Cíclicos; e Sanguessuga, seja com Acesso, Apenas em pessoas doentes (-30%) seja com Interligação (+10%) com uma Atribuição ou um Ataque Inato. Quase todas as habilidades devem ter Imprecação, mas ataques mais “realistas” podem usar Agente de Contato ou Agente Sanguíneo.

Modificador de Poder: Doença. A vantagem pertence ao poder Doença. Este modificador pode ser Biológico (-10%), Cósmico (+50%), Divino (-10%), Espiritual (-25%), ou Mágico (-10%).

Inferno

Esse poder incorpora o poder e o horror do próprio Inferno. É comumente associado a demônios (Divino), magos negros (Mágico) e satanistas (Espiritual). Entidades malditas (Divino) podem desencadear o Inferno na Terra, enquanto algumas sombras infernais podem ser o mal encarnado (Moral).

Talento para Inferno: Você recebe um bônus de +1 por nível para usar qualquer habilidade de Inferno e pode usar os pontos ganhos para adquirir novas habilidades. 5 pontos/nível.

Habilidades de Inferno: Abençoado (se é que se pode chamar assim); Aliados (demônios), com Invocável; Canalização, com Especializada, Demônios e Capetas (-50%); Detectar, para poder infernal, Satanistas, demônios, etc.; Dominação (ao comprar almas); Empatia, com Acesso, Apenas fraquezas humanas (-30%); Médiun, com Especializada, Almas no Inferno (-50%); Possessão; e Visão no Escuro.

Os ataques podem ser qualquer coisa *ruim*: Ataque Inatos (qualquer tipo, mas especialmente por queimadura, corrosão, ou corte); Atribuições (todos os tipos); Dentes Afiados ou Presas; Garras (todos os tipos); e Retenção, possivelmente com Efeito de Área e Persistente (correntes e ganchos de talho). Construa ataques infernais com Ataque Corpo a Corpo, Base sensorial, ou Imprecação.

Modificador de Poder: Inferno. A vantagem pertence ao poder Inferno. Este modificador pode ser Divino (-10%), Espiritual (-25%), Mágico (-10%), ou Moral (-20%).

Loucura

Este é o poder de criar e espalhar insanidade. É a característica marcante das Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem, que pode corroer as percepções humanas com escamação extradimensional (Cósmico), afogar o pensamento humano em telepatia alienígena (Psíquico), ou simplesmente dissociar toda a atividade mental no caos puro (Moral). Bokors malévolos do Vudu (Espiritual) e ritualistas em êxtase (Mágico) podem deixar testemunhas com mentes destruídas. E como Schiller nos lembra: “Deus primeiro enlouquece aquele a quem quer destruir” (Divino).

Talento para Loucura: Você ganha um bônus de +1 por nível para usar qualquer habilidade de Loucura e pode usar os pontos ganhos para adquirir novas habilidades. 5 pontos/nível.

Habilidades de Loucura: Destemor; Detectar, para loucura; Escudo Mental; Hipoalgia; Indomável; Intuição; Mente Segmentada (para múltiplas personalidades); e Terror (como confusão mental ou como uma reação fóbica insana).

Os ataques deliberados consistem em uma ampla variedade de Atribuições: Alucinação, Ataque de Epilepsia, Bêbado, Coma (catatonia), Desvantagem (Compulsão, Fobia, Fúria, Mentalidade de Escravo... tantas para escolher!), Embriagado, Euforia, Êxtase, Paralisia, Penalidade em Atributo (IQ e Vontade, é claro, mas também DX por causa da “tremedeira”), Torpor, e Vantagem Anulada (especialmente vantagens mentais). Estes quase sempre têm Imprecação, e às vezes Base Sensorial.

Modificador de Poder: Loucura. A vantagem pertence ao poder Loucura. Este modificador geralmente é Cósmico (+50%), mas pode ser Divino (-10%), Espírito (-25%), Mágico (-10%), Moral (-20%), ou Psíquico (-10%).

Mácula

Este é o poder de decompor, corromper, envenenar e macular o saudável e o puro. Provavelmente decorre do puro mal ou caos (Moral), mas também é comum entre as bruxas (Mágica), súcubos demoníacos (Divino) e misteriosos meteoritos extradimensionais (Cósmico). Vampiros de todos os tipos encarnam e geram mácula, sejam eles necromantes mortos-vivos (Mágico), vítimas de um desequilíbrio de *p'o* (Chi) ou mutantes criados por doenças (Biológico).

Talento para Mácula: Você ganha um bônus de +1 por nível para usar qualquer habilidade de Mácula, e pode usar os pontos ganhos para adquirir novas habilidades. *5 pontos/nível.*

Habilidades de Mácula: Aderência, que pode incluir um rastro de gosma ou mofo como Efeito Incômodo; Aliados (vermes), com Invocável; Detectar, para corrosão, decomposição, veneno, ou outras máculas; Empatia, com Acesso, Apenas pontos fracos morais (-30%); Escorregadio (coberto de gosma!); e Tolerância a Ferimentos (Não-Vivo — ou mesmo Difuso, para corpos compostos inteiramente de podridão deliquescente ou larvas).

Ataque Maculados incluem Ataque por Corrosão; Ataque Tóxico; e Atribulações, especialmente com Desvantagem (moral ou física), Náusea, Penalidade em Atributo (costumeiramente ST ou HT, mas vale tudo), ou Vômito. Tematicamente falando, eles deveriam ter Agente de Contato, mas alguns podem ter Ataque Corpo a Corpo ou até Impreciação — e a corrupção *moral* pode ter Base Sensorial, na forma de perfumes ou odores putrefatos que alteram a mente. A maioria dos ataques Maculados tem Cíclico ou Prazo Estendido, conforme aplicável.

Modificador de Poder: Mácula. A vantagem pertence ao poder Mácula. Este modificador pode ser Biológico (-10%), Chi (-10%), Cósmico (+50%), Divino (-10%), Mágico (-10%) ou Moral (-20%).

Medo

Este é o poder de criar e espalhar o medo. Pode vir do Grande Deus Pan (Divino ou da Natureza), da horripilante forma não-Euclidiana do usuário (Cósmica) ou do “gás do medo” da superciência (Biológico ou Super). Como um dom inato, pode surgir de pura monstruosidade pessoal (Chi) ou esporos alucinógenos (Biológicos). Telepatas malignos (Psíquicos), banshees (Mágico) e magos negros (Mágico ou Espiritual) também gostam de espalhar o medo.

Talento para Medo: Você recebe um bônus de +1 por nível para usar qualquer habilidade de Medo e pode usar os pontos ganhos para adquirir novas habilidades. *5 pontos/nível.*

Habilidades de Medo: Terror, obviamente! Também Arremedo, com Acesso, Apenas sons assustadores (-20%); Pele Elástica; Destemor; e Detectar, para medo.

Os ataques de Medo são principalmente Atribulações com Alucinação, Desvantagem (Ataques de Pânico, Covardia, Fobias, Paralisia Frente ao Combate, Paranoia, Temor, etc.), ou Paralisia. Em uma campanha de horror cósmico, Atribuição pode ter o modificador *Vantagem*, concedendo Ver Invisível! A Retenção (“enraizado de medo no chão”) também se encaixa. Dê às habilidades de ataque de Medo, Impreciação e Base Sensorial (“Vou mostrar a você o medo em um punhado de poeira”).

Modificador de Poder: Medo. A vantagem pertence ao poder Medo. Este modificador pode ser Biológico (-10%), Chi (-10%), Cósmico (+50%), Divino (-10%), Espiritual (-25%), Mágico (-10%), Natureza (-20%), Psíquico (-10%), ou Super (-10%).

O Estado

Corporações e ferramentas sombrias do Estado usam esse poder, que funciona em um nível mais simbólico do que outros. O Estado tem o poder de prender, matar, fazer propaganda, manter segredos, vigiar. Aqueles que carregam seu poder podem ser super-soldados reunidos a partir dos cadáveres de heróis caídos (Mágico ou Super), misteriosos Homens de Preto encarnando o governo secreto (Chi) ou usando tecnologia alienígena (Super), ou mesmo tulpas formados por paranoia ou patriotismo (Mágico). Patronos divinos, heróis culturais e santos também podem conceder esse poder (Divino), ou necromantes patrióticos o invocam (Espiritual). Lembre-se, as divindades sombrias Nergal e Huitzilopochtli eram ambas objetos de cultos estatais.

Talento para O Estado: Você ganha um bônus de +1 por nível para usar qualquer habilidade de O Estado e pode usar os pontos ganhos para adquirir novas habilidades. *5 pontos/nível.*

Habilidades de O Estado: Aliados (policiais, polícia secreta, soldados, etc.); Carisma; Clarisciência (da vigilância ou simbolismo); Controle da Mente, com Somente Condicionamento (para incutir fanatismo patriótico); Detectar, para patriotismo, armas, ou traição; Grupo de Contatos (serviços de segurança, agentes da lei, militares, etc.); Médium, com Especializada, Heróis nacionais falecidos (-80%); Propósito Maior; Reflexos em Combate; e Visão 360 Graus (da vigilância panóptica ou simbolismo).

Um herói do Estado provavelmente terá vantagens sociais como Clericato (em teocracias), Hierarquia, Imunidade Legal, Permissão de Segurança, e Poderes Legais. Se elas forem mecanismos legais genuínos, então são características mundanas, e não parte desse poder. Mas se elas representarem puramente força de vontade, feitiçaria nacionalista, ou uma força interior que faz com que os servidores mais leais do Estado ajam como se esses mecanismos existissem, então são habilidades do poder O Estado!

Modificador de Poder: O Estado. A vantagem pertence ao poder O Estado. Este modificador pode ser Chi (-10%), Divino (-10%), Espiritual (-25%), Mágico (-10%), ou Super (-10%).

O medo é o assassino da mente. Medo é a morte pequena que traz a obliteração.

*– Ladainha de Bene Gesserit,
Duna*

Sonho/Pesadelo

Este é o poder de criar, manipular e viajar dentro de sonhos e pesadelos. Pode fornecer acesso (e poder sobre) a uma “Terra dos Sonhos” ou “Tempo dos Sonhos” comum, ao interior da psique de um único sonhador, ou ambos. Embora mais comum entre paranormais (Psíquicos) e bruxos como os Benandanti (Mágicos), também pode se manifestar entre os xamãs aborígenes (Espiritual). Uma divindade dos sonhos pode conceder esse poder a seus avatares e cultistas (Divino), ou empunhá-lo ele mesmo (Cósmico). E a vítima de um mal terrível pode aproveitá-lo para sua vingança *post-mortem* (Moral).

Talento para Sonho/Pesadelo: Você recebe um bônus de +1 por nível para usar qualquer habilidade de Sonho/Pesadelo e pode usar os pontos ganhos para adquirir novas habilidades. 5 pontos/nível.

Habilidades de Sonho/Pesadelo: Aliados (tulpas ou formas oníricas), com Lacaio e Invocável; Canalização, com Acesso, Apenas enquanto dormindo (-20%); Carisma (“minha garota dos sonhos”); Clariscência, com Alcance Ampliado; Controle da Mente*, geralmente com Condicionamento; Destemor; Diapsiquia*; Elo Mental (“amante dos sonhos”); Empatia com Animais*; Empatia*; Insustancialidade; Intuição, com Requer Preparo (-60%) se exigir uma noite de sonhos; Leitura da Mente*; Oráculo; Padrão de Tempo Alterado; Pouco Sono; Saltador (Espírito), com Acesso Limitado, Sonhos (varia); e Sonda Mental*. Habilidades marcadas com * têm Acesso, Apenas nos alvos adormecidos (-20%).

Os ataques de pesadelo incluem Atribuições com Alucinação, Desvantagem (Vício nos prazeres dos sonhos, Fantasias, etc.), ou Euforia (por “paralisia pelo paraíso”); Ataque por Fadiga com Sono Perdido; e Retenção. Todos devem ter Imprecação. Crie as facas que saem dos seus dedos como Garras (Longas Garras) com Ativada ou Desativada à Vontade (+10%). Dentro do reino dos sonhos, seus poderes podem ser de natureza e efeito Cósmico independentemente de suas origens.

Modificador de Poder: Sonho/Pesadelo. A vantagem pertence ao poder Sonho/Pesadelo. Este modificador pode ser Cósmico (+50%), Divino (-10%), Espírito (-25%), Mágico (-10%), Moral (-20%), ou Psíquico (-10%).

MODELOS DE PERSONAGEM

Esses modelos podem ser adaptados a qualquer metiê assustador — mas o foco que eles têm é na campanha moderna (NT8), em virtude de *alguma coisa* ter que ser a linha de base. Com exceção do *Matador* (pág. 39), todos eles têm menos de 100 pontos, adequados para personagens Pessoas Comuns mais durões, ou Caçadores de Monstros iniciantes.

ACADÊMICO

60 pontos

Este é um professor, docente ou pesquisador em uma universidade ou outro centro de ensino superior. É fácil envolvê-lo em uma aventura, pois as pessoas geralmente trazem mistérios a um professor, esperando por ajuda especializada — e o professor pode topiar uma aventura como “pesquisa”, mantendo-se empregado. Muitos magos do gênero de fantasia se assemelham a acadêmicos, e um acadêmico pode facilmente se encaixar em jogos de horror ambientados na antiga Alexandria ou Roma, bem como na moderna Oxford ou no futurista Trantor.

Atributos: ST 9 [-10]; DX 10 [0]; IQ 13 [60]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d-1; BC 8 kg; PV 9 [0]; Vontade 12 [-5]; Per 12 [-5]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5,00 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Idioma (da erudição; Nenhuma/Com Sotaque) [2]. • 20 pontos escolhidos dentre IQ +1 [20], Estabilidade no Emprego [5], Facilidade para Idiomas [10], Memória Eidética [5], Obstinado [5], Reivindicar Hospitalidade (Universidades) [5 ou 10], Status [5/nível], ou Versátil [5].

Desvantagens: -30 pontos escolhidos dentre Código de Honra (Profissionais) [-5], Convulsões Pós-combate [-5*], Curiosidade [-5*], Dever (Pedagogia; 12 ou menos; Inofensivo) [-5], Disopia (Miope; Corrigível) [-10], Distração [-15], Duro de Ouvido [-10], Fantasias (Teoria maluca) [-5], Fora de Forma [-5], Hábito Detestável (Sermões) [-5], Indeciso [-10*], Ingênuo [-10], Inveja [-10], Irritabilidade [-10*], Oblívio [-5], Obsessão (Provar teoria) [-5*], Pacifismo [-5 a -30], Paralisia Frente ao Combate [-15], ou Teimosia [-5].

Perícias Primárias: Pesquisa (M) IQ+1 [4]-14. • Duas perícias “acadêmicas” como Antropologia, Arqueologia, Economia, Geografia (qualquer), História (qualquer), Literatura, Matemática (Pura ou Estatística), Perícia Abrangente (Egiptologia, Ciência Política, etc.), Psicologia, ou Sociologia, todas (D) IQ+1 [8]-14.

Perícias Secundárias: Duas entre Administração, Escrita, Oratória, ou Pedagogia, todas (M) IQ [2]-13.

Perícias de Antecedentes: Um total de 4 pontos entre Trato Social (Acadêmico ou Alta Sociedade) (IQ/F), as outras perícias neste modelo, ou mais Idiomas.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Lente

Cientista (0 points): Acrescente Cálculos Instantâneos [2], Habilidade Matemática [10/nível], e mais Per [5/nível] para possíveis vantagens; Solitário [-5*] e Viciado em Trabalho [-5] para possíveis desvantagens; Operação de Computadores (F) IQ+1 [2]-14 e Operação de Aparelhos Eletrônicos (Científicos, Sensores, ou Sonar) (M) IQ [2]-13 para possíveis perícias secundárias; e Materiais Perigosos (qualquer) (IQ/A) para possíveis perícias de antecedentes. • Substitua as perícias primárias por: Matemática (qualquer) (D) IQ-1 [2]-12; Pesquisa (M) IQ [2]-13; e escolha, ou duas perícias “científicas” como Astronomia, Bioengenharia (qualquer), Engenharia (qualquer), Geologia, Metalurgia, Paleontologia, Perícia Abrangente (Epidemiologia, Filosofia Natural, Hidrologia, etc.), Programação de Computadores, Psicologia, ou Química, todas (D) IQ+1 [8]-14, ou uma entre: Biologia ou Física, ambas (MD) IQ+2 [16]-15.

Observações de Personalização

A Reputação como especialista no campo escolhido é comum, mas raramente acima do nível +1; +4 provavelmente indica uma personalidade da mídia em vez de um estudioso verdadeiramente de ponta, pelo menos na era moderna (embora +4 *entre colegas acadêmicos* seja eminentemente razoável). É claro que a Reputação pode ser feita nos dois sentidos — especialmente para pesquisadores ativos no ocultismo. Uma Reputação negativa para crenças estranhas é possível: “Ninguém no campus conhece sociedades pré-incas como a Dra. Mayweather, mas não pergunte a ela sobre as pinturas rupestres do Monte Lapize, a menos que você queira ouvi-la falar besteira sobre homens-pássaro.”

Nem todos os acadêmicos são especialistas — use Riqueza abaixo da média e níveis de habilidade reduzidos (e acrescente Boemia!) para criar um aluno para acompanhar o velho e frágil Professor em suas missões de caça aos monstros. Estudantes atletas podem adicionar músculos, herdeiros mimados enviados para a alma mater do papai podem fornecer fundos e contatos, e assim por diante. Você pode construir um grupo inteiro com base em um pequeno “grupo de estudo independente” com algumas noções estranhas de pesquisa prática!

As especificidades do currículo e do conhecimento disponível variam de acordo com o meio. Em uma campanha de fantasia sombria, um professor pode ensinar Alquimia e Conhecimento Oculto (Conhecimento Espiritual); em um futurista, Perícia Abrangente (Planetologia) e Perícia Abrangente (Xenologia) são mais prováveis. O “idioma da erudição” também varia; sob os romanos (e mais tarde, os califas muçulmanos), era o Grego, mas de cerca de 400 a 1900 EC no Ocidente, qualquer pessoa com qualquer pretensão de erudição sabia Latim, ou alegava que sabia. Durante grande parte dos séculos 19 e 20, qualquer cientista que quisesse acompanhar as pesquisas correntes tinha que aprender Alemão. Este modelo não inclui Artista (Caligrafia), Operação de Computadores, Teologia ou outras perícias que possam ser academicamente necessárias em alguns cenários.

Personalize seu acadêmico para refletir o nível de realismo da campanha também. Em um cenário abertamente mágico (ou uma instalação secreta em um mundo de magia oculta), um cientista pode possuir Alquimia. Em muitos cenários pré-1920 e certos pós-1920, a maioria dos cientistas possuirá alguma perícia de Engenharia — e em cinematográficos, a vantagem Desenvolvedor. Se os pontos iniciais permitirem, você pode construir o cientista maiores que a vida em si, combinando este modelo com *Tecnófilo* (pág. 44). As vantagens NT Alto, Matemático Intuitivo e Memória Fotográfica, e as perícias Ciência! e Ciência Estranha, são adequadas até mesmo para estudiosos de artes liberais em um cenário cinematográfico divertido.

ADVOGADO

80 pontos

Um advogado pode representar clientes envolvidos com fenômenos ocultos e esclarecer quaisquer acusações incômodas de arrombamento que os outros PdJs sofrerem. A área de atuação do advogado no direito também pode atraí-lo para situações horripilantes — em *Drácula*, Jonathan Harker é um advogado imobiliário! Especialmente na ficção, os advogados podem desempenhar tanto o papel de investigador quanto de agente legal; tanto sua prática quanto sua bisbilhotice poderiam envolvê-los com a Cabala (pág. 102), conspirações governamentais ou outras poderosas organizações ocultas.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 12 [40]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 13 [5]; Per 12 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5,00 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Riqueza (Confortável) [10]. • 15 pontos escolhidos dentre Agente Cativante [15/nível], Atraente [4], Carisma [5/nível], Contatos (Polícia ou As Ruas; NH-15; 9 ou menos; Razavelmente Confiável) [4/Contato], Favor [Varia], Intuição [15], Obstinado [5], Rosto Sincero [1], Status 1 [5], Voz Melodiosa [10], ou melhore a Riqueza para Rico [20] por 10 pontos.

Desvantagens: Código de Honra (Ética Legal) [-5]. • 20 pontos escolhidos dentre Acima do Peso [-1], Alcoolismo [-15], Briguento [-10*], Cobiça [-15*], Disopia (Míope; Corrigível) [-10], Excesso de Confiança [-5*], Hábitos Detestáveis (Pedante, Sem Pudor, etc.) [-5], Honestidade [-10*] ou Segredo (Desonesto) [-10], Inimigos [Varia], Senso do Dever (Clientes) [-5], Viciado em Trabalho [-5], ou Vício (Fumante Inveterado) [-5].

Perícias Primárias: Jurisprudência (qualquer) (D) IQ+2 [12]-14. • Três entre Lábia, Oratória, Pesquisa, ou Política, todas (M) IQ+1 [4]-13; ou Diplomacia (D) IQ [4]-12 — uma das quais deve ser Pesquisa ou Política.

Perícias Secundárias: Detecção de Mentiras (D) Per-1 [2]-11; Psicologia (D) IQ-1 [2]-11; e Escrita (M) IQ-1 [1]-11.

Perícias de Antecedentes: Um total de 6 pontos em Contabilidade (IQ/D), Criminologia (IQ/M), Interrogatório (IQ/M), Intimidação (Vont/M), Manha (IQ/M), Perícia Forense (IQ/D), ou melhore as perícias primárias ou secundárias.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Observações de Personalização

Toda cultura burocrática desde o antigo Egito teve advogados ou algo semelhante. Modifique as perícias para se adequar ao meio (por exemplo, acrescente Teologia para advogados na França medieval ou no Irã moderno) e especialidade (por exemplo, Contabilidade, para advogados tributários). *Qualquer* advogado de sucesso gastará alguns de seus pontos restantes em Reputação e Riqueza adicional.

Este modelo também pode servir de base para a polícia ou outros tipos legais de “trabalho administrativo” e para políticos do mundo ocidental, incluindo aqueles em “comitês de fiscalização” que investigam o paranormal. Para burocratas poderosos, Administração é uma obrigação, e a Hierarquia Administrativa, a Imunidade Legal e/ou a Permissão de Segurança podem ser necessárias. Para políticos, acrescente Reputação, Status e mais pontos em Política.

ARISTOCRATA

95 pontos

O aristocrata fez sua riqueza e posição social à moda antiga: ele as herdou. Grandes quantidades de renda disponível e outros recursos — bem como uma potencial falta de responsabilidades — tornam o aristocrata fácil (e divertido) de jogar.

Ele pode ser um verdadeiro aristocrata, com título de nobreza certificado pelo colégio de armas, ou o filho predileto de um rico industrial. Nas pequenas cidades americanas, o filho do banqueiro pode ser um aristocrata; em uma campanha espacial, a filha do capitão poderia ocupar tal lugar. Posição, herança e imunidade aos problemas de pessoas menores são a sina do aristocrata na vida. O aristocrata pode sentir a *noblesse oblige* que o faz proteger seu povo, ou ele pode estar lutando desesperadamente contra a maldição de sua própria família.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 10 [0]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 10 [0]; Per 10 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5,00 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Status 1 [5]†. • Escolha ou Renda Própria 10 [10] e Riqueza (Podre de Rico) [50], ou Patrono (Rico e família influente; 12 ou menos; Equipamento, + 100%) [60]. • Outros 20 pontos escolhidos dentre ST ou HT +1 [10], DX ou IQ +1 [20], um ou mais Aliados (Guarda-costas ou assistentes; Construídos em 100%; 12 ou menos) [10], Antiquário [5/nível], Aparência [4 a 16], Herdeiro (pág. MB33) [Varia], Por Dentro da Moda [5], Reivindicar Hospitalidade (Elite da Sociedade) [5 a 10], Renda Própria [1/nível], Sorte [15], Tolerância ao Alcool [1], ou mais Status [5/nível].

Desvantagens: -30 pontos escolhidos dentre Alcoolismo [-15], Amigável [-5], Cobiça [-15*], Código de Honra (Cavaleiros) [-10], Compulsão [-5*], Desatento [-10*], Dívidas [-1/nível], Egoísmo [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Gula [-5*], Impulsividade [-10*], Luxúria [-15*], Preguiça [-10], ou Vício [Varia].

Perícias Primárias: Trato Social (Alta Sociedade) (F) IQ+3 [8]-13.

Perícias Secundárias e de Antecedentes: Quatro dentre Cavalgar (qualquer), Condução (qualquer), Dança, Esportes (qualquer), Esporte de Combate (Rapieira ou Sabre), ou Pilotagem (qualquer), todas (M) DX+2 [8]-12; Assuntos Atuais (Negócios, Alta Cultura, Pessoas, Cultura Popular, ou Viagem), Jogos de Entretenimento (qualquer), ou Jardinagem, todas (F) IQ+3 [8]-13; Administração, Connoisseur (qualquer), Culinária, Falcoaria, ou Jogos de Azar, todas (M) IQ+2 [8]-12; Finanças ou Análise de Mercado, ambas (D) IQ+1 [8]-11; Boemia (F) HT+3 [8]-13; Sex Appeal (M) HT+2 [8]-12; ou Esqui (D) HT+1 [8]-11.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† Podre de Rico concede +1 para Status.

Observações de Personalização

A família pode apresentar algumas outras opções para um aristocrata, desde Inimigos hereditários a uma Reputação familiar como amaldiçoado, excêntrico ou vampírico; veja *Ganchos de Personagem* (págs. 6–8) para muitas outras ideias. Sinta-se à vontade para selecionar perícias adicionais à vontade — parte da diversão de ser um aristocrata rico é o luxo de prosseguir seus estudos em epigrafia acadêmica, porcelana chinesa ou ciência maluca sem distrações ou impedimentos.

ARTISTA

70 pontos

O artista, buscando por inspiração em lendas misteriosas ou narcóticos indutores de sonhos, é outro conceito de personagem apenas esperando para ser arrebatado aos reinos das trevas. Ele combina bem com a maioria dos subgêneros de horror, mas funciona melhor em campanhas com um cenário urbano ou cosmopolita — artistas precisam de público. Pintor, fotógrafo, escultor, arquiteto, ator... o elemento comum é a “sensibilidade artística” que se transforma em sensibilidade a coisas decididamente pouco decorativas.

Atributos: ST 10 [0]; DX 11 [20]; IQ 12 [40]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 12 [0]; Per 13 [5]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5,00 [-5]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: 25 pontos escolhidos dentre Aparência [4 a 16], Artista Talentoso [5/nível], Boa Forma [5], Carisma [5/nível], Habilidade Musical [5/nível], Obstinado [5], Por Dentro da Moda [5], Reputação (Artista brilhante ou estiloso) [Varia], Sensível [5], Versátil [5], ou Voz Melodiosa [10].

Desvantagens: -30 pontos escolhidos dentre Briguento [-10*], Compulsão (Chamar Atenção) [-5*], Egoísmo [-5*], Inveja [-10], Irritabilidade [-10*], Magro [-5], Maníaco-depressivo [-20], Obsessão [-5* ou -10*], Pesadelos [-5*], Preguiça [-10], Reputação (Personalidade excêntrica ou desagradável) [Varia], Riqueza [-10 a -25], Teimosia [-5], Viciado em Trabalho [-5], ou Vício [Varia].

Perícias Primárias: Uma entre Dança (M) DX+3 [12]-14; Arquitetura, Atuação, ou Fotografia, todas (M) IQ+3 [12]-15; Artista (qualquer), Composição Musical, ou Instrumentos Musicais (qualquer), todas (D) IQ+2 [12]-14; Performance em Grupo (qualquer) (M) IQ+1 [4]-13 e 8 pontos em pré-requisitos relevantes; ou Canto (F) HT+4 [12]-14.

Perícias Secundárias: Uma entre Encenação de Combate (M) DX [2]-11; Assuntos Atuais (Alta Cultura) ou Maquiagem, ambas (F) IQ+1 [2]-13; Dissimulação, Connoisseur (da arte relacionada), Operação de Aparelhos Eletrônicos (Mídia), ou Oratória, todas (M) IQ [2]-12; ou Linguagem Corporal (M) Per [2]-13.

Perícias de Antecedentes: Uma entre Mímica/Pantomima ou Trato Social (Alta Sociedade), ambas (F) IQ [1]-12; Lábia ou Manha, ambas (M) IQ-1 [1]-11; Boemia (F) HT [1]-10; Captação (F) Per [1]-13; ou Sobrevivência Urbana (M) Per-1 [1]-12.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Observações de Personalização

Mesmo as vítimas de horror precisam de mais de três perícias! Estas podem ser relacionados à arte; por exemplo, um pintor na era pré-industrial pode precisar de Química para a composição de tintas. Pontos em perícias adicionais do modelo se adequam aos amadores, enquanto as perícias para um trabalho chato do dia-a-dia podem ajudar a pagar as contas.

Seja corajoso. Seja verdadeiro. Agente.

– Bill Denborough,
em *It: A Coisa*,
de Stephen King

CRIANÇA

30 pontos

Uma criança pode ser um investigador excessivamente curioso ou alguém com habilidades sobrenaturais — geralmente psíquicos na década de 1970, e mágicos agora. Um jovem psi geralmente é uma vítima inocente de seus poderes, o que pode levar a complicações com as autoridades quando os outros PdJs tentam explicar seu comportamento. Uma criança pode ser um desafio para representar, principalmente por causa da inconveniência da supervisão de um adulto. Evite isso escolhendo órfãos ou fujões, ou usando o modelo tradicional de “horror infantil”, em que as coisas ruins parecem nunca acontecer na escola e os pais estão sempre convenientemente alheios aos terrores. Se as crianças são as únicas pessoas que podem ver os monstros no armário, elas têm que manter os adultos seguros e sem saber dos perigos.

Atributos: ST 8 [-20]; DX 9 [-20]; IQ 9 [-20]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-3/1d-2; BC 6 kg; PV 8 [0]; Vontade 10 [5]; Per 11 [10]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 6,00 [25]; Deslocamento Básico 4 [-10]; MT -1.

Vantagens: 50 pontos escolhidos dentre Atraente [4], Boa Forma [5], Carisma [5/nível], Destemor [2/nível], Esquiva Ampliada 1 [15], Fé Verdadeira [15], Imunidade Legal [5], Intuição [15], Lamentável [5], Noção do Perigo [15], Pouco Sono [2/nível], Rosto Sincero [1], Sensível ou Empatia [5 ou 15], Sorte [15 ou 30], Talento [Varia], Venturoso [15], ou Vínculo Especial [5].

Desvantagens: Estigma Social (Menor de Idade) [-5]. • -20 pontos escolhidos dentre Atrapalhado 1 [-5], Confuso [-10*], Criativo [-1], Desastrado [-5], Dificuldade com Números [-5], Disopia (Corrigível) [-10], Distraído ou Desatento [-1 ou -10*], Enxerido [-1] ou Curiosidade [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Fobias [Varia], Gula [-5*], Impulsividade [-10*], Ingênuo [-10], Irritabilidade [-10*], Mentir Compulsivamente [-15*] ou Veracidade [-5*], Paralisia Frente ao Combate [-15], Simpático ou Amigável [-1 ou -5], Teimosia [-5], ou Timidez [-5 ou -10].

Perícias Primárias: Arremesso (M) DX+1 [4]-10. • Uma entre Dissimulação ou Lábia, ambas (M) IQ+1 [4]-10. • Uma entre Escalada ou Furtividade, ambas (M) DX+2 [8]-11.

Perícias Secundárias: Conhecimento do Terreno (Vizinhança) (F) IQ+2 [4]-11 e Assuntos Atuais (Cultura Popular ou Esportes) (F) IQ+1 [2]-10. • Uma entre Ciclismo (F) DX+2 [4]-11; Cavalgar (Cavalo) ou Esportes (Skate), ambas (M) DX+1 [4]-10; ou Natação (F) HT+2 [4]-12.

Perícias de Antecedentes: Uma Perícia de Passatempo (F) IQ+2 [4]-11. • Um total de 5 pontos em Artista (qualquer) (IQ/D), Dança (DX/M), Pescaria (Per/F), Jogos de Entretenimento (qualquer) (IQ/F), Instrumentos Musicais (IQ/D), Canto (HT/F), ou Esportes (qualquer) (DX/M).

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Observações de Personalização

Este modelo usa atributos para uma criança de 10 anos (pág. MB20) para construir um pré-adolescente. Aumente-os conforme necessário para criar uma “criança prodígio”, ou uma criança precoce que entrou em seu pico de crescimento mais cedo.

O cenário determina se as crianças precisam se preocupar com Riqueza, se os pais ou professores contam como Patronos ou Contatos, e assim por diante. As crianças variam tanto quanto os adultos: uma tropa de escoteiros pode ter pontos gastos em perícias como Naturalista, Navegação (Terra), Sobrevivência, etc. entre outras. Um elemento básico do horror infantil é o garoto que gosta de histórias em quadrinhos, filmes de horror, etc. e, portanto, tem algum nível de habilidade útil (ou enganoso!) em Ocultismo.

CRIMINOSO

60 pontos

Contra sua vontade, um criminoso pode se ver envolvido em questões muito mais sombrias do que pequenos furtos ou até mesmo assassinatos de aluguel. Como o aristocrata, este é um conceito de personagem para todas tipo de cenário. Esteja ciente, porém, de que o criminoso que ataca seus companheiros PdJs prejudicará a unidade que os heróis precisam para enfrentar os horrores — e o trabalho em equipe que os jogadores precisam para ajudar a construir a atmosfera de medo.

Atributos: ST 11 [10]; DX 11 [20]; IQ 11 [20]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 10 [-5]; Per 11 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5,25 [0]; Deslocamento Básico 6 [5].

Vantagens: Grupo de Contato (Submundo em sua cidade natal; NH-15; 9 ou menos; Meio Confiável) [10]. • 20 pontos escolhidos dentre Agente Cativante [15/nível], Destreza Manual Elevada 1-4 [5/nível], Flexibilidade ou Ultraflexibilidade das Juntas [5 ou 15], Identidade Alternativa (Ilegal) [15], Noção do Perigo [15], Patrono (Chefe do crime; 9 ou menos) [15], Reputação (“Confiável”, entre criminosos) [Varia], Sorte [15], Venturoso [15], ou Visão Noturna [1/nível].

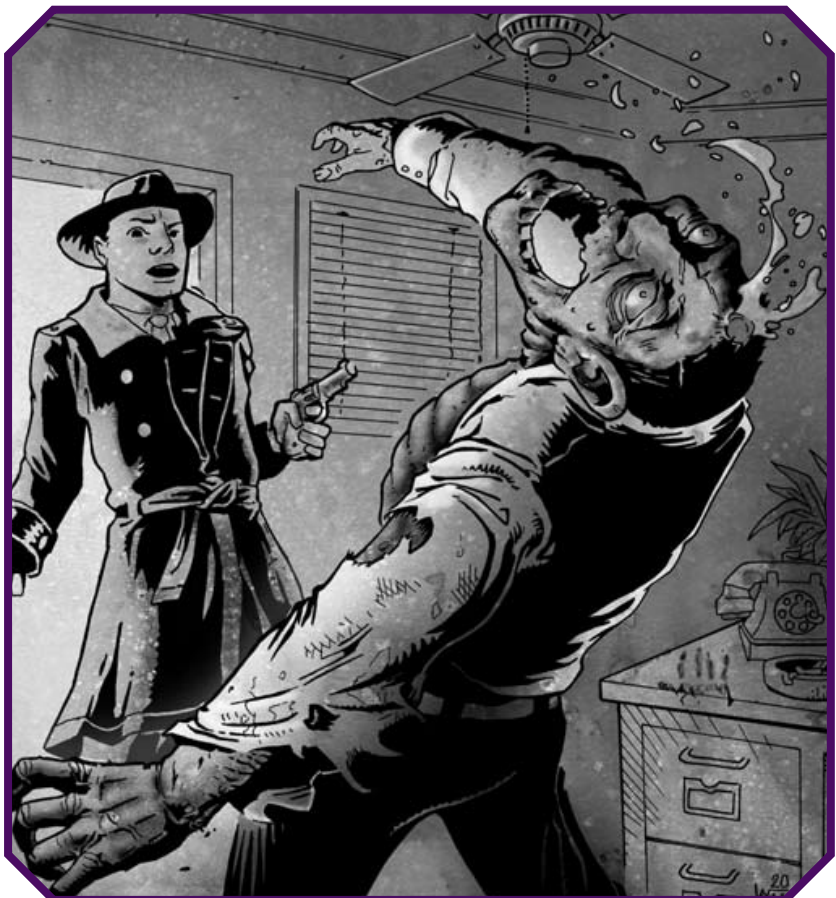
Desvantagens: Cobiça [-15*]. • Escolha ou Dever (Chefe do crime; 9 ou menos; Involuntário) [-10], Inimigo (Agentes da lei locais; Observador; 9 ou menos) [-5], e Estigma Social (Ficha Criminal) [-5], ou Segredo (Criminal) [-20]. • Outros -25 pontos escolhidos dentre Código de Honra (Piratas ou “Cumpridor de Contrato”) [-5], Cleptomania [-15*], Covardia [-10*], Egoísmo [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Insensível [-5], Jogatina Compulsiva [-5*], Marca Registrada [-5 a -15], Mentir Compulsivamente [-15*], Obsessão (O grande golpe) [-5*], Preguiça [-10], Reputação [Varia], Sono Leve [-5], Trapaceiro [-15*], ou Vício [Varia].

Perícias Primárias: Manha (M) IQ+2 [8]-13. • 20 pontos em perícias relevantes ao seu perfil no crime, como:

Arrombador: Escalada (M) DX [2]-11; Connoisseur (Arte, Moedas, Selos, etc.) (M) IQ [2]-11; Arrombamento (M) IQ+2 [8]-13; e Observação (M) Per+1 [4]-12. • Uma entre Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sistemas de Segurança ou Vigilância) ou Armadilhas, todas (M) IQ+1 [4]-12.

Contrabandista: Disfarce e Ocultamento, ambas (M) IQ+1 [4]-12; Falsificação (D) IQ [4]-11; e Contrabando (M) IQ+2 [8]-13.

Golpista: Dissimulação e Lábia, ambas (M) IQ+1 [4]-12; Linguagem Corporal (M) Per+1 [4]-12; e Sex Appeal (M) HT+2 [8]-12.



Hacker: Operação de Computadores (F) IQ+2 [4]-13; Programação de Computadores (D) IQ+2 [12]-13; e Operação de Aparelhos Eletrônicos (Comunicação ou Vigilância) (M) IQ+1 [4]-12.

Ladrão de Rua: Surrupiar (M) DX [2]-11; Punga (D) DX+2 [12]-13; Perseguição (M) IQ [2]-11; e Prestidigitação (D) DX [4]-11.

Marginal: Briga e Entrada Forçada, ambas (F) DX+2 [4]-13; e Intimidação (M) Vont+1 [4]-11. • *Duas* entre Armas de Fogo (Pistola) ou Faca, ambas (F) DX+2 [4]-13; ou Maça/Machado (M) DX+1 [4]-12.

Traficante/Vendedor: Lábia e Ocultamento, ambas (M) IQ+1 [4]-12; e Comércio (M) IQ+3 [12]-14.

Perícias Secundárias: Conhecimento do Terreno (Sua quebrada) (F) IQ+1 [2]-12; Corrida (M) HT [2]-10; e Furtividade (M) DX [2]-11.

Perícias de Antecedentes: Um total de 6 pontos em Boemia (HT/F), Condução (qualquer) (DX/M), Fuga (DX/D), Jogos de Azar (IQ/M), Sacar Rápido (qualquer) (DX/F), Sobrevivência Urbana (Per/M), Trato Social (Máfia) (IQ/F), Venefício (IQ/D), ou qualquer outra perícia “criminosa” neste modelo.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Observações de Personalização

Este modelo bastante básico serve para criminosos de rua: traficantes de drogas, gângsteres e assim por diante. Infratores mais refinados deveriam usar *Aristocrata* (pág. 34) ou *Advogado* (pág. 34); os mais durões, *Soldado Aposentado* (pág. 43). Em uma campanha cinematográfica, *qualquer* profissão pode esconder um gênio invisível do crime. Para “criminalizar” um modelo, adicione características como Inimigo (Agentes locais da lei), Cobiça, Patrono (Chefe do crime), e Segredo (Criminoso).

DETETIVE

80 pontos

Erradicar o crime e erradicar o mal terrível são missões paralelas — o detetive pode facilmente alternar de um para o outro. O horror histórico (especialmente vitoriano e da era pulp) e moderno parece ser o terreno mais fértil para detetives, mas uma cidade de fantasia ou um porto estelar futurista também pode ter um solucionador de crimes. Investigadores de polícia e detetives particulares têm seus próprios problemas e vantagens, mas ambos veem o horror como um quebra-cabeça a ser resolvido e um desafio a ser vencido.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 12 [40]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 12 [0]; Per 13 [5]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5,25 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: 20 pontos escolhidos dentre DX ou IQ +1 [20], Vont+1 ou Per +1 a +4 [5/nível], Aliado (Parceiro; Construído em 75%; 15 ou menos) [9], Contatos (Polícia ou As Ruas; NH-12; 12 ou menos; Meio Confiável) [2/Contato], Destemor [2/nível], Hierarquia Administrativa ou Policial [5/nível], Intuição [15], Obstinado [5], Patrono [Varia], Poderes Legais [Varia], Reflexos em Combate [15], Reputação [Varia], Sensível ou Empatia [5 ou 15], ou Visão Aguçada [2/nível].

Desvantagens: -30 pontos escolhidos dentre Alcoolismo [-15], Código de Honra (Policiais ou Investigadores Particulares) [-5], Curiosidade [-5*], Dever (Departamento de Polícia; 15 ou menos) [-15], Excesso de Confiança [-5*], Honestidade [-10*] ou Segredo (Corrupto) [-5 ou -10], Insensível [-5], Insone [-10 ou -15], Irritabilidade [-10*], Magnetismo Sobrenatural [-15], Obsessão (Apanhar o criminoso) [-5*], Pesadelos [-5*], Sadismo

[-15*], Senso do Dever (Clientes) [-5] ou (A Cidade) [-10], Viciado em Trabalho [-5], ou Vício [Varia].

Perícias Primárias: Conhecimento do Terreno (Cidade) (F) IQ+1 [2]-13; Criminologia (M) IQ+1 [4]-13; e Detecção de Mentiras (D) Per-1 [2]-12. • *Uma* entre Entrada Forçada (F) DX+1 [2]-11 ou Arrombamento (M) IQ [2]-12. • *Uma* entre Perícia Forense (D) IQ-1 [2]-11 ou Perseguição (M) IQ [2]-12. • *Uma* entre Armas de Fogo (Pistola) (F) DX+2 [4]-12 ou Espadas Curtas (M) DX+1 [4]-11. • *Uma* entre Interrogatório (M) IQ+1 [4]-13 ou Intimidação (M) Vont+1 [4]-13.

Perícias Secundárias: Furtividade (M) DX [2]-10 e Manha (M) IQ [2]-12. • *Uma* entre Briga (F) DX+1 [2]-11, Boxe (M) DX [2]-10, ou Caratê (D) DX-1 [2]-9. • *Três* entre Condução (qualquer) (M) DX-1 [1]-9; Trato Social (Polícia) (F) IQ [1]-12; Administração, Dissimulação, Lábia, Ocultamento, Fotografia, Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sistemas de Segurança ou Vigilância), Pesquisa, ou Escrita, todas (M) IQ-1 [1]-11; Corrida (M) HT-1 [1]-10; ou Observação, Revistar, ou Rastreamento, todas (M) Per-1 [1]-12.

Perícias de Antecedentes: Um total de 6 pontos em Operação de Computadores (IQ/F), Diplomacia (IQ/D), Primeiros Socorros (IQ/F), Oratória (IQ/M), ou qualquer perícia primária.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Observações de Personalização

Substituir as perícias mais físicas por Operação de Computadores e Programação de Computadores produz o estereótipo de “detetive hacker”, que vasculha bancos de dados públicos e privados em busca de evidências de crime — ou contas bancárias ocultas de vampiros. Para tipos excêntricos de Sherlock Holmes, acrescente Criptografia, Disfarce, Venefício e similares. Para “detetives do ocultismo” como Fox Mulder ou John Silence, o Ocultismo vem à tona, junto com outras Perícias Abrangentes adaptadas à campanha.

ESCRITOR

65 pontos

Escritores de histórias de horror, ficção em geral e não-ficção são bons candidatos para PdJs de horror. Todos os escritores fazem pesquisa e trabalho investigativo para seus projetos; isso pode levá-los a aventuras. Escritores são menos responsáveis que jornalistas e menos cautelosos que acadêmicos. Isso também pode levá-los a aventuras. E o escritor de horror pode descobrir que suas histórias se tornam realidade — talvez ainda mais inquietante para ele do que a revelação de horrores afins pode ser para um escritor da crítica cética no melhor estilo desmascarador.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 12 [40]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 12 [0]; Per 12 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5,00 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: 20 pontos escolhidos dentre Fleuma [15], Intuição [15], Obstinado [5], Poeta [5/nível], Pouco Sono [2/nível], Propósito Maior (Verdade e experiência artística) [5], Reputação [Varia], Sensível [5], Serendipidade 1 [15], Tolerância ao Alcool [1], ou Versátil [5].

Desvantagens: -20 pontos escolhidos dentre Alcoolismo [-15], Compulsão (Bibliomania) [-5*], Curiosidade [-5*], Disopia (Mitigador) [-10], Dorminhoco [-5], Fantasias [Varia], Inveja [-10], Magnetismo Sobrenatural [-15], Oblívio [-5], Paralisia Frente ao Combate [-15], Preguiça [-10], Riqueza [-10 ou -15], Solitário [-5*], Teimosia [-5], Timidez [-5 ou -10], Veracidade [-5*], ou Vício [Varia].

Perícias Primárias: Pesquisa (M) IQ+1 [4]-13 e Escrita (M) IQ+2 [8]-14.

Perícias Secundárias: Leitura Dinâmica (M) IQ-1 • *Uma* entre Artista (Caligrafia) (D) IQ-1 [2]-11, Operação de Computadores (F) IQ+1 [2]-13, ou Digitação (F) DX+1 [2]-11. • *Duas* entre Conhecimento do Terreno (qualquer) (F) IQ+1 [2]-13; Poesia ou Oratória, ambas (M) IQ [2]-12; ou História (qualquer), Literatura, ou Psicologia, todas (D) IQ-1 [2]-11.

Perícias de Antecedentes: Um total de 6 pontos em perícias baseadas em IQ como temas de especialidade pessoais, como:

Escritor de Crimes Reais ou de Mistério: Criminologia (M) IQ [2]-12; Perícia Forense, Jurisprudência, e Venefício, todas (D) IQ-2 [1]-10; e Trato Social (Polícia) (F) IQ [1]-12.

Escritor Horripilante da Nova Inglaterra: Conhecimento do Terreno (Nova Inglaterra) (F) IQ+1 [2]-13; Astronomia (Observacional) e Connoisseur (Arquitetura), ambas (M) IQ-1 [1]-11; e Conhecimento Oculto (Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem) (M) IQ [2]-12.

Poeta Mórvido e Pensador: Criminologia (M) IQ [2]-12; Criptografia e Geografia (Regional; Antártica), ambas (D) IQ-2 [1]-10; e Perícia Abrangente (Tanatologia) (D) IQ-1 [2]-11.

Teorista da Conspiração: Assuntos Atuais (Política) (F) IQ [1]-12 e Perícia Abrangente (Teoria da Conspiração) (D) IQ [4]-12. • *Uma* entre Ocultismo (M) IQ-1 [1]-11 ou Ciência Estranha (MD) IQ-3 [1]-9.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Observações de Personalização

O escritor tradicionalmente difere do detetive e do jornalista por não perseguir ativamente uma história na rua. Acrescente perícias de outros modelos pode produzir um herói que deixa sua cadeira e teclado para trás com mais frequência. Alguns escritores arranjam empregos como professor ou (como na Inglaterra vitoriana) cargos clericais; tanto *Acadêmico* (pág. 33) como *Sacerdote* (pág. 42) podem ser explorados para possibilidades. Poetas tendem à *Artista* (pág. 35); escritores de não-ficção, para *Jornalista* (pág. 38).

EXPLORADOR

95 pontos

Um explorador lidera expedições em lugares desconhecidos. As motivações possíveis incluem o avanço do conhecimento, a busca de riqueza fabulosa e a obtenção de glória pessoal. Embora os exploradores puros sejam menos comuns nos tempos modernos, este modelo também se adequa aos conceitos de personagens relacionados: guias privados na natureza selvagem, caçador de criptas, batedor mercenário, geólogo irresponsável, antropólogo corajoso, etc.

Atributos: ST 10 [0]; DX 11 [20]; IQ 12 [40]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 12 [0]; Per 13 [5]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 5,75 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Boa Forma [5]. • 15 pontos escolhidos dentre Adaptabilidade Cultural [10], Empatia com Animais [5], Facilidade para Idiomas [10], Hierarquia Militar [5/nível], Hipotalgia [10], Idiomas [2 a 6/idioma], Noção do Perigo [15], Obstinado [5], Patrono [Varia], Recuperação Acelerada [5], Reflexos em Combate [15], Resistente a Doenças (+3 ou +8) [3 ou 5], Senso de Direção [5], ou Serendipidade 1 [15].

Desvantagens: -40 pontos escolhidos dentre Alcoolismo [-15], Avereza [-10*], Cobiça [-15*], Convulsões Pós-combate [-5*], Curiosidade [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Fantasias [Varia], Honestidade [-10*], Ingênuo [-10], Inimigo (Explorador com mais suporte; Rival; 6 ou menos) [-5], Intolerância (qualquer) [-5 ou -10], Inveja [-10], Irritabilidade [-10*], Magnetismo Sobrenatural [-15], Obsessão (Chegar a um lugar específico) [-5*], Senso do Dever (Companheiros) [-5] ou (Ciência) [-10], Solitário [-5*], ou Xenofilia [-10*].

Perícias Primárias: Geografia (Física) e Naturalista, ambas (D) IQ [4]-12; e Sobrevivência (qualquer) (M) Per [2]-13. • *Uma* entre Cartografia ou Navegação (qualquer), ambas (M) IQ+1 [4]-13.

Perícias Secundárias: Conhecimento do Terreno (qualquer) (F) IQ [1]-12. • *Duas* entre Cavalgar (qualquer), Condução (qualquer), Pilotagem (qualquer), ou Remo/Vela (qualquer), todas (M) DX+1 [4]-12; ou Caminhada (M) HT+1 [4]-13. • *Uma* entre Adestramento de Animais (qualquer), Carregamento, Controle de Carregamento, ou Prospecção, todas (M) IQ [2]-12.

Perícias de Antecedentes: Um total de 5 pontos em Antropologia (IQ/D), Armas de Fogo (Rifle) (DX/F), Arqueologia (IQ/D), Captação (Per/F), Carroceiro (qualquer) (IQ/M), Diplomacia (IQ/D), Escalada (DX/M), Fotografia (IQ/M), Geologia (IQ/D), Laço (DX/M), Liderança (IQ/M), Linguística (IQ/D), Mímica/Pantomima (IQ/F), Natação (HT/F), Operação de Aparelhos Eletrônicos (Comunicações, Científicos, Sensores, ou Sonar) (IQ/M), Perícia Abrangente (Criptozoologia) (IQ/D), Primeiros Socorros (IQ/F), ou Rastreamento (Per/M).

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Observações de Personalização

Em uma campanha espacial, inclua Experiência-G [1 a 10] e Tolerância-G Ampliada [5 ou 10] entre as possíveis vantagens. Adicione também outra perícia obrigatória: *uma* entre Perícia Abrangente (Xenologia) ou Geologia (tipo de mundo alienígena), ambas (D) IQ [4]-12, ou Biologia (tipo de mundo alienígena) (MD) IQ-1 [4]-11. O custo do modelo se torna 99 pontos.

Eu corro muito.

– *Carl Kolchak, em Kolchak e os Demônios da Noite*

JORNALISTA

65 pontos

Um jornalista é um escritor de um jornal (respeitável ou não), revista ou site, ou um repórter de TV ou rádio. Ele é natural do horror porque investigar acontecimentos inusitados é o *trabalho dele*. Um freelancer, jornalista ou blogueiro, tem uma renda muito menos previsível — e provavelmente menor — do que um repórter com emprego regular, mas ele não precisa aceitar tarefas que não deseja e é livre para investigar qualquer coisa que possa fazer uma história vendável. Os jornalistas podem se dedicar à verdade, ao direito do público de saber ou ao antigo credo: “Se tem sangue, tem manchete”.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 12 [40]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 12 [0]; Per 12 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5,00 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: 20 pontos escolhidos dentre Vont ou Per +1 a +4 [5/nível], Carisma [5/nível], Contatos (Qualquer; NH-15; 9 ou menos; Meio Confiável) [2/Contato], Intuição [15], Obstinado [5], Patrono (Editora ou Estação razoavelmente poderosa; 9 ou menos; Habilidades Especiais, Credencial de imprensa, +50%) [15], Reputação [Varia], Sensível [5], ou Serendipidade 1 [15].

Desvantagens: -20 pontos escolhidos dentre Alcoolismo [-15], Curiosidade [-5*], Egoísmo [-5*], Fantasias (“Eu sou imortal quando estou com meu bloquinho, câmera, microfone, etc.”) [-5 a -10], Hábitos Detestáveis (Agressivo, Rude, etc.) [-5 a -10], Impulsividade [-10*], Insensível [-5], Inveja [-10], Magnetismo Sobrenatural [-15], Obsessão (Conseguir a notícia) [-5*], Reputação [Varia], Teimosia [-5], Viciado em Trabalho [-5], Vício (Fumante inveterado) [-5], ou Voto (“Sempre descobrir/publicar a verdade”) [-5].

Perícias Primárias: Assuntos Atuais (qualquer) (F) IQ+2 [4]-14; e Pesquisa e Escrita, ambas (M) IQ+1 [4]-13.

Perícias Secundárias: Assuntos Atuais (qualquer outra) (F) IQ [1]-12 e Detecção de Mentiras (D) Per-1 [2]-11. • *Duas* entre Conhecimento do Terreno (Cidade) ou Trato Social (qualquer), ambas (F) IQ+1 [2]-13; ou Lábria, Oratória, ou Leitura Dinâmica, todas (M) IQ [2]-12. • *Uma* entre Digitação (F) DX [1]-10; Operação de Computadores (F) IQ [1]-12; ou Operação de Aparelhos Eletrônicos (Comunicações ou Mídia) ou Fotografia, todas (M) IQ-1 [1]-11.

Perícias de Antecedentes: Um total de 5 pontos em Análise de Mercado (IQ/D), Artista (Cartunista) (IQ/D), Criminologia (IQ/M), História (qualquer) (IQ/D), Jurisprudência (qualquer) (IQ/D), Manha (IQ/M), Perícia Abrangente (Teoria da Conspiração) (IQ/D), ou Perseguição (IQ/M).

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Observações de Personalização

Personalidades da TV que trabalham em frente às câmeras tendem a ter Voz Melodiosa e Aparência acima da média; os repórteres de rádio que vão ao ar geralmente têm Voz Melodiosa. Qualquer um pode ter Oratória como sua perícia principal, com a Escrita rebaixada para perícia secundária ou totalmente ausente. Para um fotógrafo, inverta Fotografia e Escrita no modelo, e substitua Detecção de Mentiras por Visão Aguçada 1[2]. Com ajustes, este modelo também é adequado para “investigadores de fim-de-semana”, como teóricos da conspiração e ufólogos, e para um tipo menos robusto de Investigador Particular.

Veja *Escritor* (pág. 37) para outro modelo adequado para jornalistas freelancer, especialmente blogueiros.

MATADOR

160 pontos

O matador procura monstros e livra o mundo deles. Todo o resto — conhecimento, carreira, amigos, família — vem em segundo plano. Seja o chamado de uma ordem antiga, uma tradição familiar, a vontade de Deus ou apenas algo que um homem precisa fazer, o matador faz o trabalho. E então sai na noite seguinte, e faz de novo.

Atributos: ST 11 [10]; DX 13 [60]; IQ 11 [20]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 12 [2]; Vontade 12 [5]; Per 12 [5]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 6,00 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Boa Forma [5] e Propósito Maior (Matar dois tipos de monstros) [10]. • *Uma* entre Reflexos em Combate [15] ou Noção do Perigo [15]. • Outros 15 pontos escolhidos dentre PV +1 ou +2 [2 ou 4], Vont ou Per +1 to +3 [5/nível], Abascanço [2/nível], Abençoado (Feitos Heroicos) [10], Ambidestria [5], Destemor [2/nível] ou Fleuma [15], Duro de Matar [2/nível], Equipamento Característico [Varia], Esquiva Ampliada 1 [15], Fé Verdadeira [15], Obstinado [5], Serendipidade 1 [15], Venturoso [15], Visão Noturna [1/nível], ou melhor Boia Forma para Ótima Forma [15] por 10 pontos.

Desvantagens: Obsessão (Exterminar todos os monstros!) [-10*]. • -30 pontos escolhidos dentre Características Distintas (Cicatriz) [-1], Circunspeção [-10], Complexo de Culpa [-5], Excesso de Confiança [-5*], Fanatismo [-15], Inimigo (Nêmesis) [Varia], Insensível [-5], Insone [-10 ou -15], Intolerância (Não-humanos) [-10], Magnetismo Sobrenatural [-15], Marca Registrada [-5], Pacifismo (Incapaz de Ferir Inocentes) [-10], Pesadelos [-5*], Piromania [-5*], Riqueza [-10 ou -15], Sanguinolência [-10*], Senso do Dever (Vítimas de monstros ou Toda humanidade) [-5 ou -15], ou Solitário [-5*].

Perícias Primárias: *Uma* entre Conhecimento Oculto (qualquer) ou Ocultismo, ambas (M) IQ+2 [8]-13; Perícia Abrangente (Vampirológia) (D) IQ+1 [8]-12; ou Ciência Estranha (MD) IQ [8]-11. • *Duas* entre Armas de Fogo (Pistola ou Espingarda), Besta, ou Faca, todas (F) DX+1 [2]-14; ou Espadas Curtas, ou Espadas de Lâmina Larga, ambas (M) DX [2]-13.

Perícias Secundárias: Armeiro (Esotérico) (M) IQ+1 [4]-12; Lábria (M) IQ [2]-11; Caratê (D) DX [4]-13; Observação (M) Per [2]-12; Perseguição (M) IQ [2]-11; e Furtividade (M) DX [2]-13. • *Uma* entre Assuntos Atuais (Sobrenatural) (F) IQ [1]-11; Interrogatório, Pesquisa, ou Manha, todas (M) IQ-1 [1]-10; ou Rastreamento (M) Per-1 [1]-11. • *Uma* entre Arma de Arremesso (Arpão, Faca, ou Machado), ou Projetor de Líquidos (qualquer), todas (F) DX [1]-13; ou Maça/Machado de Duas Mãos (M) DX-1 [1]-12.

Perícias de Antecedentes: Um total de 5 pontos em Armadilhas (IQ/M), Arquitetura (IQ/M), Bloqueio Mental (Vont/M), Corrida (HT/M), Entrada Forçada (DX/F), Explosivos (qualquer) (IQ/M), Fisiologia (tipo de monstro) (IQ/D), Intimidação (Vont/M), Sacar Rápido (qualquer) (DX/F), Tática (IQ/D), ou Venefício (IQ/D).

Técnicas: Escolha ou Estaca no Coração (D) Espadas de Lâmina Larga-2 [4]-11† e Golpe Decapitante (D) Espadas de Lâmina Larga-2 [4]-11†, ou 8 pontos em outras técnicas de combate.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† Considera Espadas de Lâmina Larga com NH 13. Ajuste se necessário.

Observações de Personalização

Em um jogo de alta poder, o próprio matador pode ter habilidades sobrenaturais, de Ver o Invisível a mágicas reais. Um matador pode muito bem ser Treinado por um Mestre, juntamente com perícias arcanas como Arqueiro Zen, Controle de Respiração, e Força Mental.

MÉDICO

90 pontos

Passar a carreira lutando contra doenças parece ser uma excelente preparação para combater ameaças mais sobrenaturais à saúde pública. Entre sua familiaridade com cadáveres, comportamento clínico e inegável utilidade para grupos de caçadores de demônios, os médicos têm um papel natural como investigadores do horrendo.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 13 [60]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 13 [0]; Per 13 [0]; PF 12 [6]; Velocidade Básica 5,00 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: 20 pontos escolhidos dentre Curandeiro [10/nível], Destreza Manual Elevada 1-4 [5/nível], Empatia [15], Fleuma [15], Idioma (Latim; Nenhuma/Com Sotaque) [2], Intuição [15], Propósito Maior (Salvar vidas) [5], Resistente a Doenças (+3 ou +8) [3 ou 5], Riqueza [10 ou 20], ou Status 1 ou 2 [5 ou 10].

Desvantagens: Código de Honra (Juramento Hipocrático) [-5] e Dever (12 ou menos; Inofensivo) [-5]. • -20 pontos escolhidos dentre Cobiça [-15*], Complexo de Culpa [-5], Egoísmo [-5*] ou Altruísmo [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Honestidade [-10*], Indulgente [-15*], Insensível [-5], Pacifismo (Incapaz de Matar ou Legítima Defesa) [-15], Viciado em Trabalho [-5], Vício (Estimulantes ou tabaco) [-5].

Perícias Primárias: Diagnose e Medicina, ambas (D) IQ+1 [8]-14. • Uma entre Farmácia, Fisiologia, Psicologia, ou Veterinária, todas (D) IQ [4]-13; ou Cirurgia (MD) IQ-1 [4]-12.

Perícias Secundárias: Quatro dentre Administração, Escrita, Materiais Perigosos (qualquer), Operação de Aparelhos Eletrônicos (Médicos), ou Pesquisa, todas (M) IQ [2]-13; ou Biologia (Genética), Perícia Abrangente (Tanatologia), Perícia Forense, Hipnotismo, ou Jurisprudência (Médica), todas (D) IQ-1 [2]-12.

Perícias de Antecedentes: Um total de 6 pontos em Condução (qualquer) (DX/M), Esportes (Golfe ou Tênis) (DX/M), Esqui (HT/D), Operação de Computadores (IQ/F), Pilotagem (Aeronave Leve) (DX/M), Química (IQ/D), Teologia (IQ/D), Trato Social (Alta Sociedade) (IQ/F), ou qualquer perícia primária ou secundária.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Observações de Personalização

Em uma campanha de fantasia “tradicional” com magia aberta, o papel do médico pode ir para um clérigo com mágicas de cura e talvez a habilidade Conhecimento das Ervas. Um médico legista da polícia tem Poderes Legais e Contatos policiais. Um médico socorrista precisará de vantagens como Destemor e Duro de Matar, junto com uma alto NH em Condução. Não é provável que um médico seja Enjoadoço!

MÍSTICO

80 pontos

Na verdade, são dois modelos de 80 pontos relacionados — um para os talentosos, o outro para picaretas.

Praticante

Este é um genuíno praticante de alguma arte arcana e misteriosa. Videntes que encontram crianças desaparecidas, astrólogos, quiromantes, curandeiros espirituais e pajés se enquadram nessa categoria — assim como os tipos mais “fantásticos”, como feiticeiros e sacerdotes pagãos — *se seus dons forem genuínos*.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 14 [80]; HT 9 [-10].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 12 [-10]; Per 12 [-10]; PF 9 [0]; Velocidade Básica 4,75 [0]; Deslocamento Básico 4 [0].

Vantagens: 15 pontos escolhidos dentre Aptidão Mágica 0 [5], Autotranse [1], Benzedeiro 1 [10], Carisma [5/nível], Empatia com Animais [5], Empatia com Espíritos [10], Empatia com Plantas

[5], Fé Verdadeira [15], Intuição [15], Noção do Perigo [15], Redespertar [10], Sensível ou Empatia [5 ou 15], Serendipidade 1 [15], Sorte [15], Talento para PES [5/nível], Ver o Invisível (qualquer) [15], ou Voz Melodiosa [10].

Desvantagens: -20 pontos escolhidos dentre Alcoolismo [-15], Azar [-10], Complexo de Culpa [-5], Destino [Varia], Dor Crônica (Enxaqueca; Grave; 2 horas; 6 ou menos) [-5], Fantasias [Varia], Flashbacks [-5 a -20], Insone [-10 a -15], Obsessão (Impedir as visões de acontecerem) [-5*], Pesadelos [-5*], Reputação (Esquisitão assustador) [Varia], Sono Leve [-5], Temor [-2/nível], Timidez [-5 a -20], ou Vozes Fantasmagóricas [-5 a -15].

Perícias Primárias: Escolha uma entre os pacotes de 25 pontos para Praticantes abaixo.

Perícias Secundárias: Um total de 9 pontos em Assuntos Atuais (Sobrenatural) (IQ/F), Bloqueio Mental (Vont/M), Conhecimento Oculto (qualquer) (IQ/M), Detecção de Mentiras (Per/D), Exorcismo (Vont/D), Força Mental (Vont/F), Hipnotismo (IQ/D), Meditação (Vont/D), Pesquisa (IQ/M), ou Sonhos (Vont/D).

Perícias de Antecedentes: Uma entre Dissimulação, Jogos de Azar, Lábria, ou Oratória, todas (M) IQ-1 [1]-13; ou Diplomacia (D) IQ-2 [1]-12.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Pacotes para Praticantes

Cada um desses conjuntos de características custa 25 pontos. Ajuste as especialidades de acordo com o cenário da campanha e o plano de fundo do personagem. O pacote “Bruxa” representa um usuário de magia de baixo nível; para um Wicca ou outro sacerdote pagão, selecione o “Escolhido” e substitua Dionísio (usado aqui apenas como exemplo) por qualquer divindade apropriada. Alguns praticantes atravessam categorias; por exemplo, um xamã tribal é potencialmente um escolhido, vidente, médium, sensível e o velho esquisita dos gatos (ou pássaros, ou raposas, ou...), tudo em um.

Bruxa: Aptidão Mágica 1 [15]. • Ocultismo (M) IQ+1 [4]-15. • Uma entre Magia Ritualística ou Taumatologia, ambas (MD) IQ [4]-14*. • Duas mágicas, as quais serão ou (D) IQ-1 [1]-13* ou (MD) IQ-2 [1]-12*.

Consultor Paranormal: Psicometria [20]. • Uma entre Adivinhação (qualquer) (M) IQ-1 [1]-13 ou Trato Social (Polícia) (F) IQ [1]-14. • Uma entre Perícia Abrangente (Psiquismo) (D) IQ [4]-14 ou Ocultismo (M) IQ+1 [4]-15.

Escolhido: Propósito Maior (Servir a vontade de Dionísio) [5] e Investidura de Poder 1 (Dionísio) [10]. • Ritual Religioso (Dionisiano) e Teologia (Dionisiana), ambas (D) IQ [4]-14. • Duas mágicas, as quais serão ou (D) IQ-1 [1]-13* ou (MD) IQ-2 [1]-12*.

Feiticeiro Egípcio Reencarnado: Familiaridade Cultural (Egito Antigo) [1]; Idioma (Antigo Egípcio; Materna) [6]; e Redespertar [10]. • Perícia Abrangente (Egiptologia) (D) IQ [4]-14. • Quatro mágicas, as quais serão ou (D) IQ-2 [1]-12 ou (MD) IQ-3 [1]-11.

Médium: Autotranse [1]. • Uma entre Canalização (Consciente, +50%) [15] ou Médium (Universal, +50% ou Visual, +50%) [15]. • Conhecimento Oculto (Espíritos) (M) IQ-1 [1]-13; e Ritual Religioso (Sessão) e Teologia (Espiritualismo), ambas (D) IQ [4]-14.

Oráculo: Oráculo [15]. • Adivinhação (qualquer) e Ocultismo, ambas (M) IQ [2]-14. • Um total de 6 pontos naquelas perícias, Teologia (IQ/D), ou perícias adicionais de antecedentes.

Sensitivo: Autotranse [1]; Detectar (Espíritos) [10]; e Empatia com Espíritos [10]. • Perícia Abrangente (Pneumatologia) (D) IQ [4]-14.

Tocado: Segunda Visão (pág. 20) [27]. • Distráído [-1] e Hábito (Fica encarando o vazio) [-1].

Velha Esquisita Que Fala com Gatos: Aliados (6–10 gatos; Construídos em 50%; 9 ou menos) [12]; Empatia com Animais (Especializada, Felinos, -60%) [2]; e Falar com Animais (Especializada, Felinos, -60%) [10]. • Conhecimento do Terreno (Vizinhança) (F) IQ [1]-14.

Vidente: Precogição (Incapaz de Prever a Própria Morte, -60%; Custo em Pontos de Fadiga Reduzido 1, +20%) [15]. • Adivinhação (qualquer) e Ocultismo, ambas (M) IQ [2]-14. • Tarô Autêntico (pág. 30) (D) IQ-3 [6]-11.

* Inclui +1 pela Aptidão Mágica ou Investidura de Poder, conforme aplicável.

Observações de Personalização

Místicos genuínos podem precisar de um Antecedente Incomum em algumas campanhas.

Charlatão

Os charlatões incluem não apenas falsos adivinhos, gurus de culto e falsos “intuitivos”, mas também “videntes” de TV, mágicos de palco que escrupulosamente chamam seus feitos de “ilusões” e assim por diante. Autores céticos do “New Age” e astrólogos de jornais deveriam usar *Escritor* (pág. 37). Um divertido desafio de interpretação é o feiticeiro charlatão, que esconde sua ignorância em relação ao ocultismo enquanto mergulha cada vez mais fundo em uma aventura de horror. Este modelo descreve o charlatão básico, que logo estará no seu limite.

Atributos: ST 10 [0]; DX 12 [40]; IQ 12 [40]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 10 [-10]; Per 11 [-5]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5,50 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Carisma 2 [10] ou Voz Melodiosa [10]. • 15 pontos escolhidos dentre Agente Cativante 1 [15], Aliado (Cúmplice treinado; Construído em 75%; 15 ou menos) [9], Aliados (21–50 fãs iludidos, membros de culto, etc.; Construídos em 25%; 9 ou menos) [10], Ambidestria [5], Atraente [4], Autotranse [1], Camaleão Social [5], Carisma [5/nível], Destreza Manual Elevada 1–3 [5/nível], Flexibilidade ou Ultraflexibilidade das Juntas [5 ou 15], Intuição [15], Noção do Perigo [15], Patrono (Trouxa rico ou produtor; 9 ou menos; Equipamento +100%; Intervenção Mínima -50%) [15], Por Dentro da Moda [5], Rosto Sincero [1], Sensível ou Empatia [5 ou 15], Serendipidade 1 [15], Sorte [15], Tolerância ao Alcool [1], ou Voz Melodiosa [10].

Desvantagens: Segredo (Charlatão) [-5]. • -25 pontos escolhidos dentre Cobiça [-15*], Covardia [-10*], Egoísmo [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Fantasia (“Eu realmente tenho poderes mágicos”) [-5 a -15], Inimigo (Vítimas anteriores ou charlatões rivais; Rival; 9 ou menos) [-5], Insensível [-5], Mentir Compulsivamente [-15*], Trapaceiro [-15*], Vício [Varia]. • Como alternativa, pegue uma desvantagem de -30 pontos como Epilepsia [-30].

Perícias Primárias: Dissimulação e Lábria, ambas (M) IQ+1 [4]-13. • Uma entre Fuga ou Prestidigitação, ambas (D) DX [4]-12; Adivinhação (qualquer), Ocultismo, Atuação, ou Oratória, todas (M) IQ+1 [4]-13; Hipnotismo (D) IQ [4]-12; ou Detecção de Mentiras (D) Per [4]-11.

Perícias Secundárias: Três entre Surrupiar (M) DX [2]-12; Punga (D) DX-1 [2]-11; Mímica/Pantomima ou Maquiagem, ambas (F) IQ+1 [2]-13; Disfarce, Jogos de Azar, Ocultamento, Arrombamento, ou Contrabando, todas (M) IQ [2]-12; Artista (Decoração de Cena), Falsificação, Arremedo (Fala), Psicologia, ou Ventriloquismo, todas (D) IQ-1 [2]-11; Sex Appeal (M) HT [2]-10; Controle de Respiração (D) HT-1 [2]-9; Meditação (D) Vont-1 [2]-9; Linguagem Corporal (M) Per [2]-11; ou 2 dois pontos para aumentar uma entre essas perícias em um nível.

Perícias de Antecedentes: Uma entre Trato Social (Alta Sociedade ou Polícia) (F) IQ+1 [2]-13; Boemia (F) HT+1 [2]-11; ou Observação (M) Per [2]-11.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Observações de Personalização

Alguns charlatões — por exemplo, farsantes de “motor psíquico”, médiuns falsos e escapistas de mentirinha — podem ter perícias como Carpintaria, Mecânica ou até mesmo Engenharia.

OCULTISTA

60 pontos

O ocultista investiga o paranormal como uma profissão. Ele pode ser um “legítimo crente” ou um pesquisador dedicado a refutar o sobrenatural (escolha do jogador). A maioria dos ocultistas na ficção parecem ser “detetives do oculto” de olhar esclarecido e capazes, ou acadêmicos enfiados em um escritório e voltados para a teoria.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 12 [40]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 12 [0]; Per 12 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5,00 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Ocultista 1 [10]. • 15 pontos escolhidos dentre Vont ou Per +1 a +3 [5/nível], Bom Senso [10], Detectar (varies) [5 ou 10], Empatia com Espíritos [10], Estabilidade no Emprego [5], Facilidade para Idiomas [10], Idiomas (língua morta; Rudimentar/Com Sotaque) [3/idioma], Intuição [15], Noção do Perigo [15], Obstinado [5], Ocultista 2 [10], Renda Própria [1/nível], Sentidos Aguçados (qualquer) [2/nível], ou Serendipidade 1 [15].

Desvantagens: Uma entre Curiosidade [-5*], Fantasias (“Todas as lendas sobre o oculto são verdadeiras!” ou “Todas as lendas sobre o oculto são falsas!”) [-5], ou Hábito Detestável (Ceticismo chato) [-5]. • -15 pontos escolhidos dentre as características anteriores, ou Distração [-15], Magnetismo Sobrenatural [-15], Reputação (Esquisito) [Varia], Sono Leve [-5], Teimosia [-5], ou Xenofilia [-10*].

Perícias Primárias: Ocultismo (M) IQ+2 [4]-14† e Pesquisa (M) IQ+1 [2]-13†.

Perícias Secundárias: Uma entre Interrogatório (M) IQ [2]-12; Perícia Forense ou Psicologia, ambas (D) IQ-1 [2]-11; ou Detecção de Mentiras (D) Per-1 [2]-11. • Um total de 4 pontos em perícias cobertas por Ocultista (pág. 18); lembre-se de adicionar o bônus de +1 por nível daquele Talento para o NH das perícias.

Perícias de Antecedentes: Uma entre Assuntos Atuais (Sobrenatural) (F) IQ [1]-12 ou Perícia Abrangente (Teoria da Conspiração) (D) IQ-2 [1]-10. • Duas entre Operação de Aparelhos Eletrônicos (Mídia), Fotografia, ou Escrita, todas (M) IQ-1 [1]-11.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† Inclui +1 por Ocultista.

Lentes

Caçador de Fantasmas (+10 pontos): Adicione Idioma (Latim; Rudimentar) [2]; Arquitetura e Operação de Aparelhos Eletrônicos (Parapsicologia ou Sensores), ambas (M) IQ-1 [1]-11; Exorcismo (D) Vont [2]-12†; Perícia Abrangente (Pneumatologia) (D) IQ [4]-12; Perícia Abrangente (Tanatologia) (D) IQ-1 [2]-11; e Conhecimento Oculto (Conhecimento Espiritual) (M) IQ+1 [2]-13†. • Esta lente inclui 4 pontos em perícias secundárias cobertas por Ocultista.

Consultor de Crimes Ocultista (+5 pontos): Acrescente Criminologia (M) IQ [2]-12; Trato Social (Polícia) (F) IQ [1]-12; e Teologia (Satanismo) (D) IQ-1 [2]-11.

Vampirológista (+10 pontos): Adicione Idioma (Romeno; Com Sotaque) [4]; Perícia Abrangente (Tanatologia) (D) IQ-1 [2]-11; e Perícia Abrangente (Vampirológia) (D) IQ [4]-12.

Observações de Personalização

Crie um investigador economicamente independente adicionando Riqueza a este modelo ou Ocultismo ao modelo *Aristocrata* (pág. 34). Este conceito de personagem também tem muito potencial de sobreposição com *Acadêmico* (pág. 33), *Detetive* (pág. 37), *Jornalista* (pág. 38), *Místico* (pág. 40) e *Escritor* (pág. 37). Para colocar tal faceta em foco, gaste alguns pontos restantes em algumas perícias primárias do(s) modelo(s) relevante(s). Em campanhas cinematográficas, compre *O Oculto!* (pág. 29) para fazer de *qualquer* herói um ocultista.

Em um ambiente mais restritivo como a Salem do século 17, os ocultistas podem precisar de apoio do Estado ou da Igreja (Poderes Legais ou Hierarquia Religiosa), ou serem forçados a manter seu envolvimento no paranormal como um Segredo obscuro.

*Oh, os ossos, eles fazem os
corpos andarem*

*Os ossos, os ossos
Se eles pudessem falar!*

– Oingo Boingo,
“Dead or Alive”

POLICIAL

65 pontos

O policial, como o detetive (pág. 37), pode descobrir que sua luta contra o crime e a desordem leva a horrores além do mundano. Este modelo representa o “policial de rua”, usando coragem e organização onde o detetive usa cérebros — e policiais de rua. É o conceito de personagem mais adaptável; *aedilis*, guardas de cidade, etc. existiam há séculos antes que os especialistas aplicassem ativamente a lógica e a observação à resolução de crimes. Uma boa força policial tem ambos, detetives e policiais, assim como um bom grupo para histórias de horror.

Atributos: ST 11 [10]; DX 11 [20]; IQ 11 [20]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 11 [0]; Per 11 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5,25 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Poderes Legais [5]. • 10 pontos escolhidos dentre Vont +1 ou +2 [5/nível], Boa Forma [5], Contatos (As Ruas; NH-12; 9 ou menos; Meio Confiável) [1/Contato], Hierarquia Policial [5/nível], Patrono (Comissário ou autoridade municipal; 6 ou menos) [5], ou Tolerância ao Alcool [1].

Desvantagens: Código de Honra (Polícia) [-5] e Dever (Departamento de Polícia; 15 ou menos) [-15]. • -20 pontos escolhidos dentre Briguento [-10*], Excesso de Confiança [-5*], Honestidade [-10*] ou Segredo (Corrupto) [-5 ou -10], Intolerância (qualquer) [-5 a -10], Irritabilidade [-10*], Pacifismo (Incapaz de Ferir Inocentes) [-10], Senso do Dever [-5 ou -10], Teimosia [-5], Vício (Tabaco) [-5].

Perícias Primárias: Conhecimento do Terreno (Percurso usual) (F) IQ+2 [4]-13; Briga (F) DX [1]-11; Criminologia (M) IQ [2]-11; Primeiros Socorros (F) IQ [1]-11; Armas de Fogo (Pistola) (F) DX+1 [2]-12; Armas de Fogo (Espingarda) (F) DX+1 [2]-12; Intimidação (M) Vont+1 [4]-12; Jurisprudência (Criminosa ou Polícia) (D) IQ-1 [2]-10; Trato Social (Polícia) (F) IQ [1]-11; Espadas Curtas (M) DX [2]-11; e Luta Greco-Romana (M) DX [2]-11. • *Uma* entre Ciclismo (F) DX+1 [2]-12; ou Condução (Automóvel ou Motocicleta) ou Cavalgar (Cavalo), todas (M) DX [2]-11.

Perícias Secundárias: Escalada (M) DX-1 [1]-10; Corrida (M) HT [2]-10; Revistar (M) Per [2]-11; e Manhã (M) IQ [2]-11. • *Uma* entre Diplomacia (D) IQ-1 [2]-10 ou Lábria (M) IQ [2]-11.

Perícias de Antecedentes: Um total de 6 pontos em Adestramento de Animais (Cães ou Equinos) (IQ/M), Administração (IQ/M), Digitação (DX/F), Escrita (IQ/M), Escudo (DX/F), Operação de Computadores (IQ/F), Projetor de Líquidos (Pulverizador) (DX/F), Psicologia (IQ/D), ou melhore o NH das perícias primárias ou secundárias.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Observações de Personalização

Este modelo representa um típico policial de rua de uma cidade grande, mas vantagens adequadas e a escolha de perícias podem render um xerife do condado, um agente federal, um ex-policial ou um policial corporativo de aluguel. Os oficiais em serviço *devem* ter pelo menos 5 pontos em Poderes Legais (10 pontos para serviços como o FBI; 15 pontos para agências como a Gestapo) e um Dever de -15 pontos; ex-policiais, caçadores de recompensas e policiais de aluguel não têm nenhum dos dois.

Uma campanha cinematográfica ou de alto poder pode apresentar policiais heróis de ação. Crie-os adicionando mais DX e IQ; vantagens como Reflexos em Combate, Propósito Maior e Intuição; níveis de habilidade impressionantes em Sacar Rápido, Armas de Fogo, e perícias de artes marciais; e uma coleção mais ampla e profunda de perícias de antecedentes.

SACERDOTE

80 pontos

Sacerdote, ministro, imã, rabino... seja qual for a denominação, eles (teoricamente) já acreditam em algo mais do que os sentidos e a ciência podem confirmar. Se um clérigo está ligado a uma igreja em particular, muitas vezes ele se envolve nos problemas de sua congregação — alguns dos quais podem ser horripilantes. Por milênios, foi uma parte importante do trabalho do clero se opor ao sobrenatural maligno, de bruxas a demônios e a mortos atormentados. Ainda hoje, clérigos especialmente treinados (por exemplo, exorcistas católicos) agem como “resolvedores de problemas” sobrenaturais e podem se envolver em aventuras em todo o mundo.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 12 [40]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 12 [0]; Per 12 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5,25 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Clericato [5]; Idioma (bíblico ou litúrgico; Com Sotaque) [4]; Hierarquia Religiosa 2 [10]; e Status 1 [0]†. • 15 pontos escolhidos dentre Vontade +1 a +3 [5/nível], Abençoado [10], Aliados (Congregação ou presbíteros) [Varia], Carisma [5/nível], Devoto [5/nível], Empatia com Espíritos [10], Fé Verdadeira [15], Facilidade para Idiomas [10], Habilidade Musical [5/nível], Hierarquia Religiosa 3+ [5/nível], Idiomas [2 a 6/idioma], Propósito Maior [5], Sensível ou Empatia [5 ou 15], ou Voz Melódica [10].

Desvantagens: -30 pontos escolhidos dentre Compulsão (Obediência Religiosa) [-5*], Doutrinas Religiosas [-5 a -15], Fanatismo [-15], Generosidade Compulsiva [-5*], Honestidade [-10*], Indulgente [-15*], Intolerância (Religiosa) [-5 ou -10], Pacifismo [-5 a -30], Riqueza [-10 ou -15], Senso do Dever (Correligionários, Toda humanidade, ou Toda Criação) [-10, -15, ou -20], Veracidade [-5*], Voto [-5 a -15].

Perícias Primárias: Oratória (M) IQ [2]-12; Ritual Religioso (própria religião) (D) IQ+1 [8]-13; e Teologia (mesma religião) (D) IQ [4]-12.

Perícias Secundárias: Duas entre Conhecimento Oculto (qualquer), Poesia, Pesquisa, ou Pedagogia, todas (M) IQ [2]-12; Perícia Abrangente (Demonologia ou Tanatologia), Composição Musical, ou Instrumentos Musicais (qualquer), todas (D) IQ-1 [2]-11; Canto (F) HT+1 [2]-12; Força Mental (F) Vont+1 [2]-13; ou Exorcismo ou Meditação, ambas (D) Vont-1 [2]-11.

Perícias de Antecedentes: Conhecimento do Terreno (Paróquia) (F) IQ+1 [2]-13. • Um total de 6 pontos em Administração (IQ/M), Detecção de Mentiras (Per/D), Diplomacia (IQ/D), Escrita (IQ/M), História (qualquer) (IQ/D), Liderança (IQ/M), Literatura (IQ/D), Naturalista (IQ/D), Ocultismo (IQ/M), Primeiros Socorros (IQ/F), ou Psicologia (IQ/D).

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† Status 1 é recebido sem custo pela Hierarquia Religiosa 2 para qualquer religião que possa ser livremente professada no cenário.

Observações de Personalização

Os idiomas bíblicos ou litúrgicos incluem aquelas em que os textos sagrados são escritos (por exemplo, sânscrito, tibetano, árabe clássico, aramaico, grego e nórdico antigo), que os ritos religiosos são realizados (por exemplo, latim e eslavo antigo), ou ambos (por exemplo, hebraico). Os requisitos, tarefas e interesses clericais variam de acordo com a religião, ambiente e posição na hierarquia da igreja (se houver). Em muitos cenários, os clérigos desfrutam de Imunidade Legal de algum tipo (geralmente o nível de 5 pontos). Algumas igrejas podem contar como Patronos, fornecendo ajuda de custo, instalações de pesquisa limitadas e possivelmente até recursos para combater os terrores sobrenaturais.

SOLDADO APOSENTADO

65 pontos

Quem melhor para lutar contra as forças do mal do que um guerreiro? Os soldados são tão universais quanto o clero e os criminosos, e por muitas das mesmas razões. Do nobre cavaleiro ao cético veterano dos tempos modernos com cicatrizes de batalha, o soldado está na linha de frente contra os horrores de muitos mundos de jogo. Este modelo pressupõe um soldado *aposentado*; aqueles em serviço ativo têm dificuldade em obter uma folga para investigar casas mal-assombradas. Também supõe um veterano de combate — ou pelo menos alguém cuja carreira foi mais orientada para rifles do que o “datilógrafo do batalhão”.

Atributos: ST 11 [10]; DX 11 [20]; IQ 10 [0]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 11 [5]; Per 10 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5,50 [0]; Deslocamento Básico 6 [5].

Vantagens: 20 pontos escolhidos dentre ST ou HT +1 [10], DX +1 [20], Vont ou Per +1 a +4 [5/nível], Boa Forma ou Ótima Forma [5 ou 15], Destemor [2/nível], Duro de Matar [2/nível], Hierarquia Honorária [1/nível], Hipoalgia [10], Reflexos em Combate [15], Renda Própria (Pensão militar) [1/nível], ou Reputação (Condecorado) [Varia].

Desvantagens: -30 pontos escolhidos dentre Amigável [-5], Convulsões Pós-combate [-5*], Cuidadoso [-1], Dever (Voltar à ativa; 6 ou menos) [-2] ou (9 ou menos) [-5], Excesso de Confiança [-5*], Fanatismo (Patriotismo) [-15], Flashbacks [-5 a -20], Insensível [-5], Intolerância (Raça ou cultura inimiga) [-5], Pesadelos [-5*], Sanguinolência [-10*], Senso do Dever (Companheiros de armas ou Grupamento) [-5], Viciado em Trabalho [-5]. • Um veterano *ferido* pode ter desvantagens físicas como Deficiência Física [Varia], Maneta (Uma Mão) [-15], ou Zorrolho [-15].

Perícias Primárias: Armas de Fogo (Rifle) (F) DX+2 [4]-13; Trato Social (Exército) (F) IQ [1]-10; e Soldado (M) IQ+2 [8]-12.

Perícias Secundárias: Briga (F) DX [1]-11; Condução (qualquer) (M) DX [2]-11; Captação (F) Per+1 [2]-11; Lança (M) DX-1 [1]-10; e Arremesso (M) DX-1 [1]-10.

Perícias de Antecedentes: Um total de 5 pontos em Armas de Fogo (outra qualquer) (DX/F), Caminhada (HT/M), Camuflagem (IQ/F), Canhoneiro (qualquer) (DX/F), Explosivos (qualquer) (IQ/M), Faca (DX/F), Navegação (Terra) (IQ/M), Observação (Per/M), Observador Avançado (IQ/M), Operação de Aparelhos Eletrônicos (Comunicações, geralmente) (IQ/M), Primeiros Socorros (IQ/F), Sobrevivência (qualquer) (Per/M).

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.



Lente

Suboficial ou Oficial (+25 pontos): Acrescente Carisma [5/nível], Voz Penetrante [1], e Voz Melodiosa [10] para vantagens possíveis, e Hábito Detestável (“Certinho demais”) [-5] para desvantagens possíveis. • Acrescente IQ +1 [20]; Hierarquia Honorária 1 [1] (mínima); e um total de 4 pontos em Liderança (IQ/M), Tática (IQ/D), ou Trato Social (Exército) (IQ/F).

Observações de Personalização

Ao longo dos séculos, as perícias dos soldados variam mais do que suas outras características. Para modelos militares pré e pós-industriais, consulte os livros **GURPS** de mundos de história e ficção científica adequados. As unidades especiais de elite têm totais de pontos muito maiores, como ilustrado nos suplementos **GURPS Third Edition Special Ops** (para tropas realistas) e **Black Ops** (para as equipes secretas Presidenciais de caçadores de monstros).

Mesmo na campanha moderna e de baixa poder que este modelo considera, os soldados podem ter especialidades militares que exigem outras perícias: Pilotagem e Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sensores) para pilotos de combate, Mecânica para soldados de blindados, Paraquedismo e Furtividade para infantaria paraquedista, e assim por diante. Apenas dentro de um pelotão de infantaria comum, muitas das perícias de antecedentes acima são promovidas para o status de perícia primária para especialistas como o operador de rádio, paramédico e tropa de artilharia.

TECNÓFILO

60 pontos

Você usa a tecnologia para conter as forças da irracionalidade. Talvez você monitore a internet em busca de salas de bate-papo de vampiros ou crie pentagramas elétricos para aprisionar fantasmas. Só porque você se sente mais confortável com um ferro de solda do que com um ferro que atira, não significa que você não lute a boa luta também.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 13 [60]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 10 [-15]; Per 12 [-5]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5,00 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: 25 pontos escolhidos dentre Per +1 a +5 [5/nível], Ape-trechos [5/apetrecho], Artífice [10/nível], Audição Aguçada [2/nível], Cálculos Instantâneos ou Matemático Intuitivo [2 ou 5], Desenvolvedor [25], Destreza Manual Elevada 1-4 [5/nível], Equipamento Característico [Varia], Grupo de Contato (Colaboradores online; NH-15; 9 ou menos; Meio Confiável) [10], Habilidade Matemática [10/nível], Memória Eidética [5], No-ção Exata do Tempo [2], Obstinado [5], Pouco Sono [2/nível], Serendipidade 1 [15], ou Versátil [5].

Desvantagens: -20 pontos escolhidos dentre Convulsões Pós-combate [-5*], Credulidade [-10*], Curiosidade [-5*], Dorminhoco [-5], Excesso de Confiança [-5*], Fora de Forma [-5], Honestidade [-10*], Ingênuo [-10], Luxúria [-15*], Oblívio [-5], Pacifismo (Assassino Relutante) [-5], Paralisia Frente ao Combate [-15], Segredo (Hacker) [-5 ou -10], Solitário [-5*], Teimosia [-5], Timidez [-5 ou -10], Viciado em Trabalho [-5], Vício (Cafeína ou remédio para emagrecer) [-5].

Perícias Primárias: Operação de Computadores (F) IQ+1 [2]-14 e Assuntos Atuais (Ciência & Tecnologia) (F) IQ [1]-13. • *Três* entre Armeiro (qualquer), Eletricista, Operação de Aparelhos Eletrônicos (qualquer), Conserto de Equipamento Eletrônico (qualquer), Maquinista, ou Mecânica (qualquer), todas (M) IQ [2]-13; Engenharia (qualquer) ou Programação de Computadores, ambas (D) IQ-1 [2]-12; ou Hacking de Computador (MD) IQ-2 [2]-11.

Perícias Secundárias: *Cinco* entre Explosivos (qualquer), Materiais Perigosos (qualquer), Arrombamento, Fotografia, ou Armadilhas, todas (M) IQ-1 [1]-12; ou Perícia Abrangente (Segurança de Computadores), Falsificação, ou Análise de Informação, todas (D) IQ-2 [1]-11.

Perícias de Antecedentes: *Uma* entre Captação (F) Per [1]-12, Con-tabilidade (D) IQ-2 [1]-11, ou Leitura Dinâmica (M) IQ-1 [1]-12.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Observações de Personalização

Considere Equipamento Característico para seu valioso protó-tipo ou laptop surrado. Em um cenário pré-NT8, substitua Ope-ração de Computadores por Pesquisa (M) IQ [2]-13. Mais níveis de IQ, mesmo apenas um, produz um grande aumento nos níveis de habilidade; você pode encontrar pontos para essas mudanças, estereotipicamente falando, baixando sua ST.

O DESAFIO

Como jogador em uma campanha de RPG de horror, você caminha em uma linha tênue entre a tolice irreal (a menos que você esteja interpretando um personagem verdadeiramente tolo, pro-avelmente em um aventura de uma única sessão) e a sobriedade desinteressante. De qualquer forma, analise cuidadosamente as pistas que o MJ fornece, faça o seu melhor para se antecipar às surpresas e armadilhas mortais que aparecem no seu caminho, e não se apresse em avançar onde até os anjos temem em pôr os pés. Mas também não pense demais a cada respingo de sangue que

manchar suas roupas — seu, ou não. Pior que isso, não estrague sua diversão preparando-se para enfrentar “apenas mais um outro vampiro”. Em vez disso, faça o seu melhor para se envolver na emoção e ajudar a construir essa atmosfera cooperativa de hor-ror a muitas mãos. Claro, em um jogo bem calibrado, o ritual de examinar cenas de morte e entrevistar testemunhas, ou caminhar exibindo uma bandoleira com balas de prata e virotes de madeira, pode ajudar a aumentar a tensão, e colocar os jogadores no clima das coisas,

INVESTIGAÇÃO

Acredite ou não, 90% das vezes, seu MJ *quer* que você resolva seu quebra-cabeça horripilante, descubra o padrão por trás das mortes, decifre o mapa e chegue à cena do crime por conta própria. Cada MJ fornece pistas à sua maneira. Aprender a ler seu mestre é uma habilidade útil, embora esteja fora do escopo deste livro. Na falta disso (ou além disso), os “cinco R’s” da investigação de horror podem muitas vezes fornecer informações e, portanto, ação emocionante, com um mínimo de tempo zanzando sem motivo:

1. *Reconhecimento.* Examine a cena do horror pessoalmente e reúna o máximo de informações possível. Use psiquismo, mágicas, tecnologia, testes de Sentidos e/ou perícias de coleta de informações, como Criminologia, Perícia Forense, Observação e Revistar. Mapeie a área e trate-a como uma cena de crime; na maioria dos cenários de horror, ela provavelmente será!

2. *Revisão.* Confira histórias locais, arquivos policiais ou de jornais ou registros familiares para acontecimentos semelhantes. Acesse os textos ocultos para casos de horrores comparáveis. Ocultismo e Pesquisa são as ferramentas óbvias aqui, mas Conhecimento do Terreno, Assuntos Atuais, História e perícias semelhantes podem entrar em jogo. Entrevistar testemunhas (Dissimulação, Lábria, ou simplesmente Carisma) ou suspeitos (Detecção de Mentiras e Interrogatório), sempre que possível.

3. *Rotina.* Com as informações do reconhecimento e da revisão em mãos, procure por rotinas, padrões. Observe a regularidade no horror (modus operandi semelhante, tempo, vítimas ou localização) e quebras em outros padrões (por exemplo, pássaros param de cantar ou neblina imprevisível na área). Se você tem um suspeito, aprenda sua rotina e procure desvios dela — talvez o aristocrático conde não tenha visitado seu clube na noite dos derramamentos de sangue. A perícia relevante varia, mas a Análise de Informação geralmente se aplica. Este também é um bom lugar para experimentar a vantagem Intuição.

4. *Razão.* Se simplesmente examinar rotinas não o levou ao próximo capítulo do horror ou a um suspeito, comece a descobrir as motivações; veja *Motivações dos Vilões* (págs. 136–138) para algumas hipóteses. Por que o a coisa horripilante agiria dessa maneira? Mesmo seres horríveis irracionais têm causas, que às vezes você pode deduzir de seus efeitos. As perícias Criminologia e Psicologia podem ser úteis, assim como a Intuição.

5. *Registros.* Esta é uma ação do jogador, não uma ação do personagem — embora possa ter um elemento do personagem se o investigador tiver Memória Eidética ou Fotográfica. Faça anotações copiosas sobre qualquer coisa que descobrir; mantenha “arquivos de casos” e um calendário de jogo para que você e os outros jogadores possam consultar. Finja que está fazendo anotações para um curso e que tudo estará no exame final. Rer ler essas observações pode definir o clima para a próxima sessão e pode desencadear sua intuição!

A Caçada Está em Curso

Em algum momento durante a investigação, você provavelmente encontrará pistas apontando para algum lugar: para outro assassinato semelhante na terça-feira passada, ou para outra noite sem lua perto de água parada, ou para o traficante de armas húngaro aparentemente sempre jovem. É aí que você começa de novo, pulando de volta nos R’s onde puder. Reconheça e Revise esse assassinato anterior e descubra como ele se encaixa (ou quebra) a Rotina. *Sempre* obtenha mais Reconhecimento: vigie essa água parada com Observação, siga as pistas daquele Magyar suspeito com Perseguição, ou abasteça-se de tecnologia e use Operação de Apa-

relhos Eletrônicos (Vigilância) para ambos! Continue alimentando detalhes em sua Rotina modelo ou Razão teórica. Talvez você deixe os demônios nervosos e eles apliquem pressão. A forma específica que a pressão assume — calor político, cultistas drogados, vigilância astral, ataque de mantícara — fornecerá mais informações sobre os métodos, recursos e a Razão do Grande Mal! Mantenha muitos Registros e em breve você terá o suficiente para rastrear o ser horripilante até seu covil.

Então a diversão *realmente* começa.

*Quem deve enfrentar monstros
deve permanecer atento para não
se tornar também um monstro. Se
olhares demasiado tempo dentro de
um abismo, o abismo acabará por
olhar dentro de ti.*

*– Friedrich Nietzsche,
Além do Bem e do Mal*

CAÇAR MONSTROS

Em quase todas as campanhas de horror, os heróis podem encontrar-se no rastro de um monstro. Em muitos casos, uma vez que se deparam com o horror, devem lidar com ele. Isso pode tomar a forma de exploração de masmorras (ou seu equivalente moderno, a exploração do esgoto e metrô), uma vigília em uma casa mal-assombrada ou uma perseguição pelas ruas enevoadas de Whitechapel.

Em combate contra horrores, sua diversão com o jogo não deve vir de reduzir os monstros a meros alvos em um tabuleiro e eliminá-los mecanicamente; deve vir de sentir o medo de seu personagem e canalizá-lo em energia e motivação. Não se engane com um encontro horripilante tratando-o como um exercício de combate de estraçalhar orcs. Mantenha-se no personagem, mantenha-se no limite — e permaneça vivo.

Essa última parte pode levar algum tempo. Se o seu MJ calibrou o cenário para tensão máxima, você tem cerca de 50% de chance de vencer. Para melhorar suas chances, adote algumas estratégias sensatas antes de abrir a tampa do primeiro caixão. O MJ ficará feliz em ver os caçadores tomarem precauções razoáveis, especialmente se os jogadores puderem transmitir a sensação de medo, dever sombrio ou ódio incandescente que seus alter-egos sentem ao entrar na batalha. Interpretar um herói competente não vai estragar o jogo para seu MJ tanto quanto interpretar um incompetente pode estragar para você. Os seguintes “cinco A’s” são uma lista de verificação básica para o caçador de monstros verdadeiramente perigosos construir:

1. *Ameaça.* Certifique-se de saber com o que está lidando, quantos deles existem e como (e quem, onde e quando) os seres horripilantes matam. Isso deve fluir dos “cinco R’s”, em *Investigação* (acima). Ocultismo, Observação e Pesquisa são perícias úteis aqui.

2. *Adequação.* Selecione as ferramentas certas para o trabalho; por exemplo, use protetores de pescoço se estiver lutando contra vampiros, carregue consigo balas de prata para lobisomens, e embale bombas de assa-fétida para espíritos malignos. Para cada modo de ataque que sua avaliação de ameaça mostra que o mons-

tro tem, desenvolva uma contramedida. Traga apenas o que você precisa (uma van cheia de equipamentos vai atrasá-lo), mas traga *exatamente* o que você precisa — e traga em quantidade *suficiente*. Isso pode se resumir a um teste de Ocultismo, seguido de Armeiro (ou Manha, se o que você precisa for ilegal).

3. *Avaliação Tática*. Pratique a unidade de comando. Mesmo que você não tenha um “líder do grupo”, uma pessoa deve estar no comando da batalha. Vocês podem não conseguir se comunicar; portanto, certifiquem-se de que todos conheçam suas tarefas — e seus “planos B”, se alguém for eliminado. Siga os “cinco Ps” do combate real: *Penetre*; *Proteja* a área; dê *Pancada* nos seres horripilantes com toda a sua força em seu ponto mais fraco; *Proteja* um ao outro e não se separe; e *Parta* se você estiver claramente em desvantagem. As perícias Tática e Liderança entram em jogo aqui, junto com Furtividade, Observação, Explosivos... e Corrida.

4. *Alvo*. Conheça seu objetivo e não se distraia. Se você está lá para resgatar a princesa, salve a princesa e saia. Se você está lá para matar o Rei Vampiro, não se distraia espantando ratos zumbis ou saqueando a cripta. Os vilões *adoram* enviar buchas de canhão para enfraquecer seus inimigos — e eles adoram especialmente fazer armadilhas no caminho do tesouro. Aqui não se exige nenhuma perícia específica, mas o MJ pode fazer testes secretamente para Bom Senso ou Tática se o grupo começar a se desviar do alvo.

5. *Até o fim!* Nunca deixe o horror para trás. Não deixe os mortos-vivos terem a chance de se levantar novamente para lutar outro dia. Se precisar, volte em plena luz do dia e encharque a cripta com alvejante, alho, água benta ou gasolina — talvez todos os quatro. As perícias Arquitetura, Cuidados com a Casa e Revistar permitem que você tenha certeza de que não deixou passar um forro, um respingo de sangue ou uma larva assassina sob o armário.

A CAIXA DE FERRAMENTAS DO CAÇADOR DE MONSTROS

O famoso caçador de fantasmas Harry Price (1881–1948) recomendou giz colorido, velas, linha, fósforos, um bom relógio, lanternas, um caderno e lápis, uma câmera, sanduíches e conhaque como o kit padrão para investigadores de casas mal-assombradas. Atualize a câmera para uma câmera de vídeo ou uma minicâmera digital (ambas pág. MB289), e essa sua lista ainda é atual nos dias de hoje. Antes do NT6, os caçadores de fantasmas usavam lâmparinas em vez de lanternas (ambas pág. MB288). Antes do NT5, eles também não tinham câmeras — mas talvez algum mago ou artifice tenha desenvolvido um espelho especial que pode capturar a imagem de um espírito.

Você pode trazer tecnologia similarmente especial — ou espectral — para jogos de techno-horror. Price não queria *matar* fantasmas, no entanto, e eles (provavelmente) também não estavam tentando matá-lo. Investigações letais exigem equipamentos mais letais.

Claro, o “equipamento” mais útil para se ter em *qualquer* investigação é provavelmente a vantagem Apetrechos (pág. MB39)!

EQUIPAMENTO INVESTIGATÓRIO

Investigadores inteligentes podem, sem dúvida, ver um potencial uso contra monstros em quase todos os equipamentos nas páginas MB288–289 — e, de quebra, em tudo no *GURPS High-Tech*. Dito isto, para o caçador completamente moderno, um isqueiro, um pé de cabra, um minigravador e *pelo menos* um kit de primeiros socorros parecem adições óbvias à lista de Price. Se o estilo da campanha (e o orçamento investigatório) chegar tão longe, os fones de ouvido com rádio oferecem um bom compromisso entre “não divida o grupo” e “esgueire-se para ver o que está acontecendo”. Da mesma forma, um microfone direcional e óculos de visão noturna tornam os horrores de reconhecimento muito mais fáceis de sobreviver. Mantenha uma pá no porta-malas do carro para desenterrar alguma coisa de emergência, ao lado do kit de emergência, da escada de cabos (9 metros de comprimento, \$100, 2,5 kg) e muita munição e baterias sobressalentes.

Alguns itens têm usos duplos. Tanto a bússola quanto o receptor de GPS podem, às vezes, informar quando você entrou no reino misterioso, girando convenientemente ou exibindo valores sem sentido. Um telefone celular não é apenas útil para comunicações entre partes; com números de emergência na discagem rápida, ele

pode fornecer qualquer coisa, de uma distração até uma evacuação médica rápida (mas veja *O Problema do Telefone Celular*, pág. 122).

Outros equipamentos úteis incluem:

Cadeado e Corrente para Bicicleta (NT7): Útil para amarrar feras mais fortes, trancar portas e portões atrás de você, e manter sua bicicleta segura. O preço depende da RD e PV, desde \$100 para o cadeado e \$10/metro para a corrente com RD 5, PV 12, até \$300 para o cadeado e \$50/metro para a corrente com RD 10, PV 28. O cadeado pesa 0,25 kg; a corrente pesa 0,25 a 1 kg/metro. CL4.

Farolete Solar (NT7): Sua alta luz ultravioleta é útil para afastar a melancolia de inverno — e os vampiros. Faz quadruplicar o dano “normal” da luz solar como um efeito em área com dissipação (pág. MB413–414). \$225, 4 kg, alimentação externa. CL4.

Fibrosópio (NT7): Fibra óptica dentro de um tubo de malha de aço direcionável, com lentes em ambas as extremidades. Pode ser dobrado ao longo de cantos, por baixo de portas, através de dutos de aquecimento, etc. para fornecer uma visão de um espaço oculto. A pequena lente impõe um redutor de -3 aos testes de Visão. A versão de um metro com lente: \$4.500, 1 kg, 1 semana. CL4. (No NT8, uma câmera de vídeo opcional e um monitor LCD de 4 polegadas acrescentam \$500, 0,5 kg, mas permitem que um grupo inteiro veja e grave qualquer coisa que esteja sendo examinada.)

Filme Termográfico (“Infravermelho”) (NT6): Produz imagens de Infravisão (pág. MB65) mesmo na escuridão total, desde que existam fontes de calor. No NT7, o filme Infravermelho de cores falsas está disponível. Faça um teste de Fotografia para tirar e revelar fotos Infravermelhas. Rolo de 24 a 36 poses: \$24–\$36, desp. CL4.

Filtro Infravermelho (NT7): Colocado em frente a uma lanterna para bloquear tudo, exceto a luz infravermelha. Útil para escanear uma sala escura sem revelar sua própria posição, supondo que você tenha óculos infravermelhos ou similar — e supondo que os monstros não tenham Infravisão! \$25, desp. CL4.

Fita Adesiva (NT6): Mantém termopares nas paredes, conserta equipamentos quebrados (no nível de equipamentos improvisados, pág. MB345) e serve como algemas improvisadas (ST-3 ou teste de Fuga para se libertar), corda (um rolo de 60 metros pode ser trançado em uma corda de 20 metros que suporta 100 kg), ou marcadores de direção, entre outras coisas. Rolo de 60 metros: \$1 (\$2, para fita preta fosca, resistente a intempéries), 1 kg. CL4.

Furadeira (NT8): Alimentada por bateria e portátil, esta ferramenta é valiosa para caçadores de monstros que conhecem Entrada Forçada (pág. MB198) — especialmente com uma broca de diamante. Também é útil para um teste rápido de Carpintaria para selar as janelas com tapumes quando os zumbis aparecerem! \$50, 1 kg, 30 min. CL4.

Gerador de Tom (NT6): A emissão de um tom audível pode criar uma onda estacionária sintonizada (ou ressonante) com a frequência de um fantasma eletromagnético. Isso pode forçar o fantasma a se manifestar ou torná-lo mais fácil de detectar. \$90, 2,25 kg, alimentação externa. CL4.

Lâmpada Ultravioleta (NT7): Alguns vampiros ou outros monstros que reagem à luz do sol são especificamente sensíveis à luz ultravioleta (UV). Para esses inimigos, troque a lâmpada de sua lanterna ou holofote por uma lâmpada UV. Um feixe de lanterna UV pode prejudicá-los como a luz solar — ou mesmo como “luz solar concentrada”, causando dano dobrado. O ultravioleta também permite ver manchas de sangue ocultas; útil para trabalho forense ou rastreamento de icor alienígena. \$25, desp. CL4.

Luz Química (NT7): Um tubo de plástico contendo produtos químicos que criam luz quando misturados ao agitar ou ao dobrar o tubo. Dura 12 horas. Ilumina (vagamente) um raio de 2 metros. Vem em uma variedade de cores (incluindo infravermelho); algumas equipes de caçadores de monstros atribuem a cada homem uma cor para facilitar a identificação. \$2, 0,05 kg. CL4.

Luz Tática (NT7): Esta fonte de luz compacta é facilmente montada em uma alça de ombro, capacete ou cano de arma — útil quando você precisa de ambas as mãos livres. É *poderosa* (29.430 candelas): é necessário um teste de HT-4 ou fique cego por 10 segundos, se você olhar diretamente para ele. *Pequena* (feixe de 25 metros): \$100, 0,5 kg, 2 horas. em NT7; \$100, 0,125 kg, 2 horas. em NT8. *Grande* (feixe de 100 metros): \$200, 1 kg, 1 hora. em NT7; \$200, 0,25 kg, 2 horas. em NT8. CL4.

Medidor de Campo EM (NT7): Detecta campos elétricos e magnéticos, incluindo emissões de rádio. Útil em ambientes onde fantasmas ou espíritos são compostos de energia eletromagnética! (Os fantasmas tendem a serem registrados na faixa de 2–8 miligauss.) Os exemplares comerciais funcionam em alcances relativamente curtos (0,3–1,5 m). \$500, 1 kg, 10 horas. CL4.

Pistola de Temperatura (NT8): Este sensor infravermelho portátil e sem necessidade de contato pode ler temperaturas de superfície até a 12 metros de distância. É útil para encontrar “zonas frias” fantasmagóricas ou “zonas quentes” de monstros invisíveis à distância. Destinado a uma pessoa, ele pode medir o calor do corpo e, assim, talvez distinguir seres vivos dos vampiros, carniçais e assim por diante. \$400, 0,25 kg, 20 horas. CL4.

Sinalizador de Mão (NT6): Ateia fogo, avisa os outros motoristas para ficarem alertas, e *realmente* irrita os vampiros. Queima por 30 minutos. Ilumina um raio de 5 metros. \$5, 0,5 kg. CL4.

Comunicações Espectrais

Qualquer tecnologia que possa gravar som — de cilindros de cera NT6 a holotecnologia supercientífica — pode captar comunicações espirituais escondidas no ruído ambiente de uma sala na forma de fenômenos de voz eletrônica (EVP). No entanto, o EVP é aleatório, ruidoso e difícil. Todas as tentativas de refinamentos abaixo existem ou existiram no mundo real. Se elas *funcionam* ou não é com o MJ!

Quadro de Comunicação (NT5)

Um quadro de comunicação (o termo genérico para o “tabuleiro Ouija”) permite que os assistentes entrem em contato com fantasmas sem a vantagem MEDIUM ou outras habilidades especiais. Os fantasmas empurram a prancheta (através das mãos dos assistentes) para soletrar mensagens — mas não há garantia de que as mensagens serão precisas, educadas ou de qualquer espírito específico, a menos que o quadro faça parte de uma invocação separada ou ritual convincente. \$40, 1 kg. CL4.

Câmera Kirlian (NT6)

Semyon e Valentina Kirlian desenvolveram essa técnica fotográfica em 1939, em Krasnodar, no sul da Rússia. Um organismo ou um objeto é colocado em uma chapa fotográfica e submetido a uma descarga elétrica de alta tensão e alta frequência. Revelar a placa expõe uma auréola ou aura com um teste bem sucedido de Fotografia (Espiritual). A placa pode ser colocada onde quer que um fantasma apareça, e a câmera pode ser acionada remotamente. As fotografias Kirlian requerem filme de baixa velocidade; o obturador permanece aberto por até três segundos. Eles revelam quaisquer espíritos e a aura de quaisquer seres vivos (ou mortos-vivos) em contato com a placa. O MJ pode exigir Perícia Abrangente (Psiquismo), Conhecimento Oculto (Conhecimento Espiritual) ou Ocultismo para *interpretar* essas fotos.

NT6: Câmera de placa úmida com placas: \$1.000, 25 kg. CL4. Câmera simples sem floreios com filme polarizado: \$595, 1,5 kg. CL4.

NT7: Câmera modular com sintonizador de frequência, placa de eletrodo de mesa e visor polarizado em tempo real: \$1.200, 3,25 kg. CL4.

NT8: Câmera digital com acessórios de “amostra líquida” e tecnologia de captura de movimento em tempo real, incluindo software rudimentar de análise de aura que fornece Perícia Abrangente (Psiquismo)-12 ou um bônus de +2 ao NH da perícia do usuário para este propósito: \$9.700, 5,5 kg. CL4. Óculos Kirlian com detecção ativa que concedem Visão Noturna 7 e Detectar (Espíritos): \$12.500, 1,75 kg, 5 horas. CL4.

Fui à minha casa, onde banhei-me, comi e encomendei pelo telefone uma picareta, uma pá, uma máscara militar contra gases e seis garrações de ácido sulfúrico, que deveriam ser entregues na manhã seguinte.

– HP Lovecraft, “A Casa Abandonada”

Necrofone (NT6)

Na edição de outubro de 1920 da *Scientific American*, Thomas Edison anunciou que estava trabalhando no projeto de uma máquina para contatar os espíritos dos mortos. Nenhum plano ou protótipo foi descoberto em seu laboratório após sua morte em 1931. Em uma sessão espírita 10 anos depois, Edison orientou dois engenheiros elétricos para um projeto do dispositivo.

O necrofone de Edison é uma válvula elétrica sensível, alimentada por uma solução eletrolítica química, que amplifica vozes de espíritos capturadas por um grande aparelho de antena parabólica de alumínio em forma de trombeta. Os fantasmas falam através de um microfone conectado à válvula. Ajustar o necrofone para um espírito específico exige algo conectado a esse espírito ou um ritual de invocação — e o fantasma não é obrigado a responder. Para usar o dispositivo, faça um teste de Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT6 (Parapsicologia). \$800, 11 kg, alimentação externa. CL4.

Spiricom (NT7)

Em 1980, o engenheiro elétrico George Meek e o médium Bill O'Neil construíram a Spiricom, uma máquina para comunicação com os mortos. Eles o usaram para se comunicar com o falecido cientista da NASA George Mueller, que os ajudou a aperfeiçoar o Spiricom Mark IV em 1982. Este sistema usa geradores de tons de frequência múltipla para isolar vozes fantasmagóricas do “ruído branco” de uma sala e cria uma “onda portadora” espiritual para falar ou invocar um espírito específico. Espíritos ascendentes e evoluídos entram na faixa de 29,5 MHz ou superior; sintonizar o Spiricom para frequências mais baixas, contata espíritos mais básicos, até mesmo não-humanos.

Operar o Spiricom exige 1dx10 minutos de ajuste e um teste bem sucedido de Operação de Aparelhos Eletrônicos /NT7 (Parap-

sicologia). A tecnologia funciona de forma muito mais confiável com um médium; sem um, as tentativas de contatar um espírito específico têm um redutor de -6. Mark IV: \$3.200, 40 kg, alimentação externa. CL4.

EQUIPAMENTO DE COMBATE

Estes equipamentos são apenas um começo. Para uma parafernalia ainda mais assustadora, veja **GURPS Loadouts: Monster Hunters**.

Armadura e Proteção

Água Benta (NT0): Água benta pode queimar alguns monstros como ácido (veja Ácido, pág. MB428). Nesse caso, a água benta de poços, lagos ou rios sagrados (por exemplo, Glastonbury, Lago Nemi, Jordão ou Ganges) pode causar danos adicionais. Claro, é difícil testar com antecedência. A água benta é gratuita na pia batismal na frente de qualquer igreja católica ou ortodoxa; a água de uma fonte específica custa mais. Qualquer um com Clericato pode abençoar a água com um minuto e um teste de Ritual Religioso. Veja Heresias da Água Benta (abaixo) para algumas opções adicionais. A água, sagrada ou ímpia, pesa 1 kg/litro. CL4.

Crucifixo (NT1): Um crucifixo ou outro símbolo sagrado pode fornecer proteção ou apenas conforto. Modelo prata pequeno: \$25, desp. CL4.

Pentáculo Elétrico (NT6^): Inventado por Thomas Carnacki em 1907, este dispositivo consiste em tubos de vapor de mercúrio dispostos em forma de pentagrama, ligados em paralelo a uma bobina de indução, alimentado por duas baterias de chumbo-ácido. Os tubos emitem comprimentos de onda específicos de luz azul que repelem os espíritos; fantasmas ou demônios que desejam cruzar a

Heresias Com Água Benta

No mundo moderno, apenas católicos romanos e cristãos ortodoxos acreditam doutrinariamente na água benta como um método de resistir ou repelir as forças do mal. Alguns Anglicanos, Sikhs, Judeus e Budistas usam a água ritualmente, se não explicitamente para repelir demônios. Um protestante evangélico radical (ou puritano do século XVII) consideraria a água benta fútil na melhor das hipóteses, até idólatra no extremo — usá-la poderia *expor* o portador ao mal! As religiões de fantasia podem ter seus próprios meandros: talvez o Deus do Fogo condene a água benta. O MJ terá que julgar as implicações teológicas para sua campanha, ou apenas deixar o Papa (e o Zé do Caixão) fazer isso.

O MJ pode estar compreensivelmente nervoso em permitir que caçadores de monstros tenham acesso a caminhões pulverizadores cheios de solvente para matar vampiros, ou sentir que carregar “Pistolas de Água Benta” desvaloriza o tom gótico da campanha. As regras como apresentadas seguem essencialmente os ensinamentos católicos sobre a água benta. Para MJs que sentem seu Martinho Lutero interior, aqui estão algumas variações heréticas:

Variante Donatista: Qualquer um sem pelo menos uma das características entre Abençoado, Investidura de Poder ou Fé Verdadeira tem um redutor de -4 em seu teste de Ritual Religioso para criar água benta “à prova de vampiros”. Al-

ternativamente, qualquer vampiro, demônio, etc. vulnerável a símbolos sagrados tem a característica de 0 pontos “Afetado Apenas pela Fé Verdadeira”, e os destemidos caçadores de vampiros rezam para que o padre que abençoou a fonte na Catedral de São Patrício tivesse essa fé verdadeiramente fiel!

Variante Jansenista: O portador deve manter uma reverência adequada pela água benta para que ela mantenha seu status sacramental. Ele deve fazer um teste de Vontade a *cada minuto* que a água estiver contida em um recipiente inadequado (arminha d'água, copo do Bob's, etc.), e sempre que ele blasfemar, contaminar ou agir de forma irreverente em relação a ela. Um fracasso significa que a água benta volta a ser água mundana. Parte de Armeiro (Esotérico) (pág. 28) pode ser a chave para inscrever glifos angelicais em uma pistola d'água, ou construí-la com prata e cristal cinzelados. Um MJ solidário pode permitir que o portador que cante um hino ou entoie uma oração enquanto carrega a “mangueira de incêndio sagrada” faça um teste de Ritual Religioso e adicione sua margem de sucesso aos testes de Vontade enquanto a oração ou hino continua.

Variante Valentiniana: Abençoar a água leva 10 segundos para 4 litros, pois a “sacralidade” deve se propagar pelos canos ou pela piscina. Durante este tempo, o celebrante deve fazer constantes manobras Concentrar. Isso, pelo menos um pouco, restringe o velho plano de “abençoe a caixa d'água e acione o alarme de incêndio”.

barreira da luz devem vencer uma Disputa Rápida entre sua Vontade e a RD da barreira. O pentáculo protege apenas contra espíritos e suas habilidades — mas mesmo espíritos totalmente materializados ou humanos possuídos não podem atravessá-lo, ou jogar qualquer coisa através ou nos tubos. Os tubos delicados e sensíveis exigem uma hora e um teste de Eletricista/NT6 bem-sucedido para serem montados. Qualquer falha crítica em uma perícia física por alguém dentro do pentagrama ou perto de um tubo provavelmente quebrará um tubo e, portanto, a barreira, com um pé ou punho mal posicionado. Um pentágono elétrico de 40 tubos tem 3,18 metros de diâmetro (10 metros de circunferência) e tem espaço suficiente no pentágono central protegido para uma pessoa, que se senta na bateria. Mais tubos permitem pentagramas maiores, mas a RD só aumenta com mais ou mais eficientes baterias ou bobinas de indução (ou transformadores). Pentáculo de 40 tubos com RD 30: \$2.500, 10 kg, 8 horas. CL4.

Protetor de Pescoço (NT7): Um protetor de pescoço Lexan para goleiros de hóquei no gelo se amarra ao redor da garganta do usuário, fornecendo RD 7 contra ataques *por contusão* e *por corte* no pescoço — incluindo mordidas de vampiro. Concede apenas RD 3 contra todos os outros tipos de dano. Os investigadores podem querer substituir os cadarços por uma corrente. \$30, 0,25 kg. CL4.

Traje de Tubarão (NT7): Em 1978, Jeremiah Sullivan inventou uma armadura de corpo inteiro para mergulhadores, forte o suficiente para resistir à mordida de todos, exceto o maior dos tubarões brancos. Sua armadura NEPTUNIC é ideal para heróis endinheirados que perseguem os Muito Muito Maus. Flexível e projetado para ser usado sobre uma roupa de mergulho, ele concede RD 16* contra dano *por corte*, RD 4* em outros casos. Aço e laminado (NT7): \$2.600, 9 kg. CL4. Titânio (NT8): \$4.600, 5 kg. CL4.

Mascarador de Odores (NT8): Esta roupa especialmente tratada para caçadores mantém o cheiro do usuário dentro do tecido, impondo um redutor de -4 em todos os testes de Rastreamento e de Sentido para segui-lo ou encontrá-lo, total ou parcialmente pelo cheiro. Ideal para se esgueirar para perto — ou para longe — de lobisomens! Custa 200% do custo da roupa. CL4.

Armas Improvisadas

Caçadores de monstros — especialmente Pessoas Comuns — nem sempre recorrem a um arsenal de espadas largas ou metralhadoras. Pelo contrário; o horror muitas vezes vem da restrição ou mesmo da *remoção* das opções de defesa dos heróis! Seja saqueando a loja de ferragens enquanto os zumbis atacam ou se escondendo do assassino psicopata na garagem, você pode ter que improvisar.

As estatísticas de muitos achados úteis aparecem na *Tabela de Armas Improvisadas de Combate Corpo a Corpo* (págs. 50–51) e na *Tabela de Armas Improvisadas de Combate à Distância* (pág. 51). Alguns itens exigem observações adicionais:

Cruz (NT0): As estatísticas de combate assumem uma cruz de metal de 30 centímetros (ou algo próximo disso) conseguida de um altar ou similar. Se for de *prata*, causará dano a seres vulneráveis, independentemente de o portador ter Fé Verdadeira... o que pode promover uma Fantasia efetiva (“Sou abençoado pelo Senhor!”).

Caco de Vidro (NT2): Esta arma geralmente aparece quando um assassino psicopata tem sua presa encurralada. Perto está uma janela ou aquário quebrado, um espelho quebrado ou uma fotografia caída em um porta-retratos. A vítima pega um pedaço de vidro em forma de faca e vai para os olhos do assassino — ou sua mão, se ele

Ervas Úteis

Alho: Facilmente disponível em qualquer supermercado; uma cabeça de alho (*Allium sativum*) custa \$0,50. Nativo da Ásia central, o alho agora cresce selvagem até a Itália e a França, e pode prosperar em jardins em qualquer região temperada. Em algumas campanhas, o óleo de alho (que compõe cerca de 0,1% da planta) terá um efeito ainda mais poderoso — talvez quatro vezes maior do que o alho cru — em monstros suscetíveis. Os principais componentes do óleo de alho são uma variedade de sulfetos de alila; eles não existem naturalmente no alho, mas devem ser catalisados pelo calor e pela água.

Assa-fétida: A resina pungente de *Ferula assafoetida*, uma planta alta e frondosa nativa do norte da Índia, Irã e Afeganistão. Pode crescer selvagem em qualquer clima alto e seco, como as Grandes Planícies Americanas. Os magos medievais usavam seu cheiro nauseante em exorcismos e outros rituais para afastar os maus espíritos. Um tempero comum na culinária persa e indiana, a maioria dos ocidentais o conhece como o “ingrediente ativo” do molho inglês. Assa-fétida em pó, misturada com farinha de arroz para abafar o cheiro, custa \$3 por um pequeno pote (170 gramas) em uma mercearia especializada; a resina pura custa \$10 por 30 gramas, e é mais difícil de encontrar.

Matalobos: Uma planta de flor azul-púrpura, branca ou amarela, *Aconitum vulparia* é comum nos Alpes suíços. Pode ser cultivada como planta de jardim em qualquer região temperada; é uma planta perene, resistente e bonita. O alcalóide aconitina, que pode ser extraído da planta, é um veneno mortal. Muitas lojas de ervas vendem acônito, mas não é fresco nem particularmente potente (lobisomens podem receber um bônus de +3 para suportar seu cheiro). Um sachê de acônito custa \$15. Acônito mais fresco e potente pode ser encontrado em fazendas de ervas (\$5 por uma dose efetiva) ou em seu ambiente selvagem com três horas de busca e um teste bem-sucedido de Biologia (Botânica), Conhecimento de Ervas, Naturalista ou Venefício.

alcançá-la. Se o vidro não quebrar e ela estiver com a mão protegida, ela pode ficar com ela quando fugir. O vidro se quebra no impacto com *qualquer* RD. O usuário deve improvisar uma forma de segurá-lo ou sofrerá danos GdP por corte na mão a cada ataque.

Extintor de Incêndio (NT6): Reabastecido com assa-fétida, água benta, incenso ou nitrato de prata, pode castigar o ser demoníaco em vez de apenas apagar chamas mortais.

Pistola Sinalizadora (NT6): Esta arma de disparo único é a melhor coisa para atirar em múmias. Sempre. Inflige 1d de dano por queimadura por segundo durante 10 segundos após o impacto, enquanto ilumina divertidamente toda a tumba — ou pelo menos um raio de 5 metros.

Lanterna (NT6): Uma lanterna com uma lâmpada ultravioleta (pág. 47) torna-se um raio da morte contra monstros sensíveis a UV. Ela permanece acesa por cinco horas, dando-lhe munição essencialmente “infinita” em combate — a menos que a luta aconteça após quatro horas e 59 minutos explorando uma casa escura! Essas estatísticas são para uma lanterna policial robusta de três células, que pode funcionar como um bastão curto (pág. MB273) em combate corpo a corpo.

Balão d'Água (NT6): Use as regras para coquetéis Molotov (pág. MB410), mas balões cheios de líquido *sempre* estouram com o impacto. Pacote de 10 balões de festa: \$2, desp.

Cortador de Grama (NT7): Use um cortador de grama para matar zumbis, pegando-o com as duas mãos e segurando-o na sua frente, com as lâminas girando. Um cortador de grama usa a perícia Escudo com redutor de -2 (com -2 para atacar e -1 para

Bloqueio), para assim fazer uma arremetida com escudo (pág. MB372). Conta como um escudo médio — ou seja, tem BD 2, concedendo +2 de dano na arremetida. Use o dano da arremetida com escudo para determinar quem cai, mas o *alvo* sofre mais 1d de dano por corte, não importa quem caia. Se você cair enquanto empunha um cortador de grama, jogue 1d: em um 1, ele cai em você, infligindo 2d+1 por corte em alguma parte aleatória do corpo! Um cortador fornece RD 4 pela frente.

Motoserra (NT7): Usa a perícia Entrada Forçada para o propósito *pretendido* (por exemplo, cortar uma porta), mas Maça/Machado de Duas Mãos em combate. Seu divisor de armadura é (0,5) ao atingir ou aparar qualquer coisa de metal, concreto ou coisa comparativamente dura (mas *não* carne, madeira, gesso, etc.). Se não conseguir penetrar na RD, pode causar um mal funcionamento. Jogue 1d: em 1–2, nada acontece; em 3–5, a motoserra para e deve ser ligada novamente; no 6, a corrente se rompe, causando 1d de dano por corte ao portador (no NT7) ou simplesmente quebrando a serra (no NT8). \$150, 12,5 kg. (6,5 kg em NT8), 2 horas.

Spray de Pimenta (NT7): Uma lata de spray de aerossol carregada com capsaicina, o ingrediente ativo das pimentas. A vítima

deve fazer dois testes de HT-4: um para resistir à tosse (veja *Atribuições*, pág. MB428) e outro para resistir à cegueira (pág. MB125). Especialmente eficaz contra criaturas com Paladar/Olfato Apurado, que resistem a tossir com uma penalidade *adicional* igual ao seu nível da vantagem; por exemplo, um lobisomem com Paladar/Olfato Apurado 3 resistiria a tossir com HT-7! Os investigadores podem recarregar o pulverizador com assa-fétida, óleo consagrado, alho, incenso ou qualquer outra coisa que possa prejudicar seu inimigo horripilante.

Arma de Paintball (NT8): Use a tinta para auxiliar a perícia Rastreamento — ou recarregue as bolas com água benta, óleo de alho, etc. O cartucho de CO2 que alimenta a pistola possibilita 30 tiros entre as recargas.

Carabina de Esguicho (NT8): Uma poderosa pistola de água de brinquedo carregada com ar comprimido ao se bombear o segmento. Encher o tanque de água de um litro leva 10 segundos; remover o tanque e substituí-lo por um sobressalente leva apenas duas manobras Preparar. Depois disso, pressurizar a câmara de disparo leva *mais* cinco segundos. Encha-o com água benta, tinta luminosa (para fins de Rastreamento) ou óleo de alho e comece a esguichar. Evite nitrato de prata — ele dissolverá o plástico!

Tabela de Armas Improvisadas de Combate Corpo a Corpo

Os termos e notação seguem aqueles usados nas tabelas nas págs. MB271–274. A coluna adicional “Pen NH” indica a penalidade ao nível de habilidade para usar a arma improvisada com a perícia de arma indicada; por exemplo, uma tábua com um prego é empunhada usando a perícia Maça/Machado com uma penalidade de -2. Todas essas armas improvisadas são CL4.

Arma	Pen NH	Dano	Alcance	Aparar	Peso	ST	Observações
MAÇA/MACHADO (DX-5, Mangual-4 ou Maça/Machado de Duas Mãos-3)							
Taco de Beisebol	0	GeB+1 cont	1	0	1	8	
Tábua com Prego	-2	GeB-2 perf	1	-1D	1	8	[1]
Gancho Croque	-2	GeB-1 perf	1	0D	1,5	10	[1]
Cruz	-2	GeB cont	1	0	1	8	
Garra de Jardim Weasel	-2	GeB-1 perf	1	-1D	1,5	8	[1]
Martelo	0	GeB+2 cont	1	0D	1,5	10	
Chave de Roda	-2	GeB+1 cont	1	0	1	10	

ESPADAS DE LÂMINA LARGA (DX-5, Espadas Curtas-2, Espada de Duas Mãos-4, Espada de Força-4, Rapieira-4, ou Sabre-4)

Taco de Sinuca	-1	GeB cont	1	0	1	9	
ou	-1	GdP-1 perf	1	0	–	9	

FACA (DX-4, Adaga de Esgrima-3, Espadas Curtas-3, ou Espada de Força-3)

Estilete	0	GeB-3 corte	C, 1	-1	0,125	5	
Garfo de Fondue	-1	GdP-2 perf	C	-1	0,125	5	
Caco de Vidro	-2	GeB-3(0,5) corte	C, 1	Não	0,05	4	
ou	-2	GdP-1(0,5) perf	C	Não	–	4	
Machete	0	GeB-1 corte	C, 1	0	0,75	7	
ou	0	GdP-1 perf	C	0	–	7	
Furadeira	-2	1d+2(2) pa++	C	-1D	1	8	[1]
Tesoura	-1	GdP-2 perf	C	-1	0,25	5	
Chave de Fenda	-1	GdP-2 perf	C	-1	0,125	5	
Navalha	-1	GdP-2 corte	C	Não	0,05	4	
Estaca de Madeira	0	GdP(0,5) perf	C	-1	0,25	5	

ESCUDO (DX-4)

Cortador de Grama	-2	Especial	1	Não	12,5	10†	
-------------------	----	----------	---	-----	------	-----	--

ESPADAS CURTAS (DX-5, Espadas Curtas-4, Espadas de Força-4, Espadas de Lâmina Larga-2, Faca-4, Jitte/Sai-3, Sabre-4, ou Tonfa-3)

Sinalizador de Mão	-2	1d-4 qmd	1	0	0,5	6	
--------------------	----	----------	---	---	-----	---	--

Tabela de Armas Improvisadas de Combate Corpo a Corpo (Continuação)

Arma	Pen NH	Dano	Alcance	Aparar	Peso	ST	Observações
LANÇA (DX-5, Armas de Haste-4 ou Bastão-2)							
Forcado	-2	GdP+3(0,5) perf	1*	0D	2,5	11	[2]
duas mãos	-2	GdP+4(0,5) perf	1, 2*	0	–	10†	[2]
Cavadeira	-4	GdP+2 corte	1, 2*	0D	6	13†	

MAÇA/MACHADO DE DUAS MÃOS (DX-5, Armas de Haste-4, Maça/Machado -3, ou Mangual de Duas Mãos-4)

Motoserra	-2	GeB+1d corte	1	0D	12,5	11‡	[3]
Cadeira	-2	GeB+2 cont	1	0D	5	11‡	
Serra Circular	-3	GeB+3(2) corte	1	-1D	10	11‡	[3]
Taco de Golfe, Ferro 9	-2	GeB+1 cont	1, 2	0D	0,75	10†	[4]
Taco de Golfe, Putter	-2	GeB cont	1, 2	0D	0,5	10†	[4]
Tesoura de Poda	-2	GdP perf	1	0D	1,5	8†	
ou	-2	GeB+2 corte	C	Não	–	8‡	[3, 5]
Pá	-2	GeB+3 corte	1, 2*	0D	3	12‡	[6]
Marreta	-2	GeB+4 cont	1, 2*	0D	7,5	13‡	

Observações

- [1] Pode ficar *presa* (pág. MB406). Uma furadeira elétrica pode ser liberada em um turno sem um teste de ST invertendo o motor.
 [2] Alvos têm modificador de -1 para Esquiva, +1 para Bloqueio e Aparar. Pode atacar para desarmar (pág. MB401) *sem* o redutor de -2 para acertar por usar uma arma que não seja de esgrima.
 [3] Danos incapacitantes a um membro o amputam!
 [4] Pode ser usado com o NH *total* de Esportes (Golfe).
 [5] Se fechada no pescoço ou membro.
 [6] Tratar como *barata* (pág. MB274).



Tabela de Armas Improvisadas de Combate à Distância

Os termos e notações seguem os utilizados nas tabelas das págs. MB278–279, com a adição de uma coluna “Pen NH” conforme explicado na tabela anterior.

Arma	Pen NH	Dano	Prec	Distância	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO	Custo	Observ.
ARMAS DE FEIXE (PISTOLA) (DX-4, outras Armas de Feixe-4, ou Armas de Fogo (Pistola)-4)												
Lanterna	0	Especial	–	5/10	0,75	Jato	Especial	4	-2	–	\$30	
ARMAS DE FOGO (LANÇADOR DE GRANADAS) (DX-4 ou a maior parte das outras Armas de Fogo-4)												
Pistola Sinalizadora	0	Especial	1	10/330	0,9/0,1	1	1(3)	8	-2	2	\$480	[1]
ARMAS DE FOGO (PISTOLA) (DX-4 ou a maior parte das outras Armas de Fogo-2)												
Pistola de Pregos	-4	2d-1 pa-	0	25/05	4	1	50(3)	11†	-4	2	\$350	
Arma de Paintball	-3	1d-3(0,2) cont	1	30/02	1,05/0,03	1	10+1(5)	8	-2	2	\$140	[2]
acompanhamento		Especial										
PROJETOR DE LÍQUIDOS (PULVERIZADOR) (DX-4, ou outro Projetor de Líquidos-4)												
Extintor de Incêndio, Grande	-2	Especial	0	3	10	1	20	10†	-5	2	\$75	[3]
Extintor de Incêndio, Pequeno	-2	Especial	0	2	4	1	8	8	-4	2	\$50	[3]
Spray de Pimenta	0	Especial	–	1, 2	0,05	Jato	20	3	-1	–	\$10	[4]
PROJETOR DE LÍQUIDOS (PISTOLA D'ÁGUA) (DX-4, ou outro Projetor de Líquidos-4)												
Carabina de Esguicho	0	Especial	–	8	1,75/1	Jato	2	4†	-3	–	\$30	

Observações

- [1] O primeiro valor da distância é a distância *mínima*, e não 1/2D. Sinalizadores têm custo \$1, peso 0,1 kg cada.
 [2] Pode ser disparada com o NH *total* de Esporte com Armas de Fogo (Pistola).
 [3] Ataque em cone (pág. MB413). Apaga incêndios imediatamente com um resultado de NT+2 ou menos.
 [4] Trate como uma arma de combate corpo a corpo com Alcance 1, 2.



ARMAS DE PRATA

Estas regras complementam e substituem as da pág. MB275. Como explicado lá, armas de combate corpo a corpo ou pontas de flechas de prata pura custam 20× mais do que as de aço comuns, *se puderem ser encontradas*, mas quebram como se fossem *baratas*. Armas revestidas ou com pontas de prata custam 3× o preço de tabela.

As *balas* de prata devem ser feitas de prata sólida ou liga de prata; revestimento de prata não adiantam. Quando elas podem ser encontradas (faça um teste de Conhecimento do Terreno para localizar um armeiro disposto), elas custam 50 vezes o preço de tabela. A prata pura é macia e sujará o cano — e possivelmente a ação — de armas de fogo raiadas, imponto -1 ou pior para Prec e Mauf. (a critério do MJ) após disparar uma vez. Pontas ocas revestidas evitam esse problema; a jaqueta protege o cano e os cogumelos do projétil no impacto, expondo o alvo à prata.

Fazendo Armas de Prata

Alguém com uma especialização adequada de Armeiro pode *fazer* armas de prata. Um estranho solicitado a fazer isso provavelmente saberá o que os heróis estão fazendo. Embora isso possa levar a um novo aliado, provavelmente apenas dará início a rumores de que os PdJs são lunáticos armados e perigosos. Em um mundo onde a Cabala (pág. 102) é forte, a notícia de tal compra pode rapidamente chegar a ouvidos errados...

Carregar cartuchos de armas de fogo manualmente requer um teste de Armeiro (Armas Pequenas ou Esotéricas). Isso não é difícil com as ferramentas adequadas — que incluem um maçarico e moldes especialmente feitos que suportem a prata derretida — mas qualquer improvisação impõe pelo menos um redutor de -3 ao NH (decisão do MJ). O MJ deve fazer o teste em segredo. Um sucesso significa um lote de munição confiável. Um fracasso reduz o Mauf. da arma. (pág. MB279) pela margem de fracasso ao disparar aquela munição; um fracasso em 10+, ou uma falha crítica, reduz o Mauf. em 10!

Os cartuchos de espingarda podem ser carregados diretamente com moedas de prata, desde que as moedas não sejam muito grandes para o furo. As moedas de dez centavos são perfeitas para cápsulas de calibre 12; moedas maiores ou furos menores significam pegar aquela tesoura para metais. Ainda hoje, você pode comprar algumas dúzias de moedas de prata antigas em qualquer grande cidade americana e ninguém vai levantar uma sobrancelha; na pior das hipóteses, o vendedor vai achar que você é um maluco estocando metais preciosos (moedas de dez centavos dos EUA eram 90% prata até 1965) para o apocalipse. Aplique um redutor de -1 à Prec e reduza pela *metade* o Dano e a Distância. Caso contrário, trate os projéteis carregados à mão exatamente como qualquer outra munição carregada à mão.

Dano das Armas de Prata

Contra alvos sem uma fraqueza especial à prata, as armas de prata funcionam normalmente, independentemente da pureza. Eles são apenas extra-efetivos contra criaturas com Vulnerabilidade (pág. MB161) à prata, ou com prata como a limitação Ruína na RD (pág. 17) ou Regeneração (pág. 17).

Prata Pura: RD com Ruína não conta, Vulnerabilidade causa seu multiplicador de ferimento listado e Regeneração com Ruína não permite restaurar o PV perdido para o ataque.

Liga de Prata: Moedas e joias de prata são geralmente uma liga com cobre. A quantidade de prata na liga é expressa como sua *pureza*, em partes por mil. Uma pureza de 925 (por exemplo, prata em moeda inglesa de 1880) significa que a liga é 92,5% de prata; uma pureza de 500 (por exemplo, prata em moeda inglesa da década de 1920) significa que a liga é 50% de prata. As moedas modernas não contêm prata! Para armas feitas de liga, multiplique a RD com Ruína pela porcentagem de prata para determinar quanto da RD é ignorada; subtraia um do modificador de ferimento de Vulnerabilidade, multiplique a diferença por essa porcentagem e adicione um novamente para encontrar o novo modificador de ferimento; e multiplique o PV infligido por essa porcentagem para encontrar o tamanho do ferimento que a Regeneração com Ruína não pode curar. Lesão, RD, etc. arredondam *para baixo* em todos os casos.

Exemplo: Uma bala de prata de 60% disparada em RD 10 (Ruína, Prata) encontra RD 4. Contra um alvo com Vulnerabilidade (Prata $\times 3$), encontre o modificador de ferimento subtraindo 1 de 3 para obter 2, multiplicando a diferença por 0,60 para obter 1,2 e, em seguida, adicionando 1 ao resultado para obter $\times 2,2$. Se a bala infligir 5 PV de dano, a Regeneração (Ruína, Prata) só pode restaurar 2 PV.

Revestidas ou com Pontas de Prata: Trate como 50% de prata sob estas regras. O material usado para o revestimento deve ser pelo menos 90% de prata. Joias e talheres baratos de “prata” são revestidos com liga de prata; este metal não tem efeito especial nos monstros.

As limitações Calcanhar de Aquiles e Impedimento em Impossível de Matar (pág. MB64) são escritas como “tudo ou nada”: prata mata ou impede a cura, ponto final. O MJ decide quanta prata é “suficiente” para acionar essas e outras limitações semelhantes. O folclore e a literatura dão uma resposta angustiantemente consistente: apenas a prata *pura* funciona. Em campanhas com uma pegada mais pseudocientífica, a presença de revestimento de prata, nitrato de prata ou liga de prata pode ser suficiente para interromper bioquímicas monstruosas — potencialmente causando danos tóxicos contínuos (Cíclicos).

Nitrato de Prata

A dissolução de prata em ácido nítrico produz nitrato de prata, um sal branco e cáustico. É mais frequentemente encontrado em soluções de água, isopropanol ou outros líquidos, em concentrações de 1% a 10%. Essas soluções são facilmente fabricadas com um teste de Química ou compradas em lojas de suprimentos de laboratório por \$350/litro. Eles podem substituir a espuma em extintores de incêndio, o gás em granadas de gás lacrimogêneo e assim por diante. O nitrato de prata é muito cáustico para funcionar em armas ou invólucros de plástico ou borracha.

O MJ decide como uma solução de nitrato de prata afeta os monstros vulneráveis à prata. Pode queimá-los como ácido (pág. MB428) se respingar neles. Uma injeção por meio de uma seringa ou uma bala de ponta oca pode causar dano de acompanhamento — e se o monstro tiver circulação sanguínea (ao contrário da maioria dos mortos-vivos), essa lesão seria Cíclica (pág. MB104). Também depende do MJ como a concentração afeta o dano. Mas perceba que mesmo que uma ponta oca de nitrato de prata seja apenas 10% tão poderosa quanto uma bala de prata sólida — e mesmo que um projétil de prata cause dano tóxico até ser removido — curar o envenenamento por nitrato de prata exige quelação ou uma transfusão completa (perícia Medicina mais instalações especializadas)!

Balas Mágicas

A vasta coleção de munição especializada é um tópico para o **GURPS High-Tech**, não para o **Horror**, mas alguns tipos de munição merecem comentários:

Bafo do Dragão: Este cartucho de espingarda calibre 12 baseado em zircônio emite respingos de chamas — um cone de 10 metros de largura na distância máxima (consulte *Ataques de Área e de Propagação*, pág. MB413) — por três segundos após ser disparado. Isso restringe a arma a disparar uma vez a cada quatro segundos. Essa munição não deve ser disparada de um carregador automático, que funcionaria enquanto o cartucho ainda estivesse queimando! O dano é 1d-2 por queimadura em vez do dano normal da arma; a Distância se torna 75. Seis cartuchos: \$37, 0,425 kg. CL2 (CL1 em alguns estados dos EUA).

Ponta Oca: Preencher as pontas ocas dessas balas com água benta, prata (ou nitrato de prata), óleo de alho ou qualquer outra coisa que agrade a sua superstição exige Armeiro (Armas Pequenas ou Esotéricas). Um armeiro com equipamento de recarga manual (equipamento mecanizado é improvável para cargas tão incomuns!) pode produzir 20 munições por hora. Use as regras para munição de ponta oca na pág. MB279, adicionando os efeitos de uma dose do conteúdo como um ataque de acompanhamento.

Incendiária: Geralmente contendo fósforo branco, as balas incendiárias acrescentam o modificador Incendiário (págs. MB108, MB430) ao dano normal da arma. A maioria das munições conta como Inflamável de acordo com as regras da pág. MB430. Multiplique o custo de munição por 1,5.

Balas de Madeira

Qualquer arma de fogo de cano liso pode disparar uma bala de madeira sem modificação. Para armas raiadas, use

uma bala de madeira com revestimento de metal. Ambas reduzem o Dano e a Distância pela *metade*.

Ao carregar um cartucho vazio na culatra, você pode disparar uma estaca de madeira do diâmetro certo do cano de uma espingarda operada manualmente. Isso usa o Dano e a Distância do *cartucho* divididos por três; transforma o dano em por perfuração; e faz a Prec cair para 0. Recarregar leva duas manobras *adicionais* de Preparar (para pegar a estaca e inseri-la no barril).

Se estiver usando um lançador de granadas manual de cano liso, você pode substituir projéteis por uma estaca de madeira. (Ou nem lá nem cá: durante a década de 1950, os britânicos usaram projéteis de madeira para controle de distúrbios em Hong Kong e outros postos asiáticos.) Dano 1d+1 perf, Prec 1, Distância 20/150. \$15.

Se qualquer pedaço de madeira em *qualquer lugar* do coração for fatal, balas frágeis feitas de lascas de madeira podem ser eficazes. Contra qualquer coisa, menos vampiros, eles causam pouco dano. Adicione um divisor de armadura de (0,5); objetos sem RD nem Vulnerabilidade à madeira recebem RD 1, enquanto contra alvos com RD, a superpenetração (pág. MB408) não acontece. Alterar o tipo de dano: pa- se torna pa, pa se torna pa+, e pa+ se torna pa++. Multiplique a Distância por 0,9. Qualquer acerto nos órgãos vitais conta como um acerto no coração de criaturas vulneráveis.

Programas governamentais supersegredos ou armeiros esotéricos inspirados podem inventar balas de “carvão reforçado” ou “polímero de carbono” que contam como madeira sem alterar nenhuma estatística, exceto o custo. E se *qualquer* tipo de carbono funcionar, você sempre pode carregar manualmente um cartucho de espingarda com diamantes para o cartucho de matar vampiros mais caro de todos os tempos!

CAPÍTULO DOIS

COISAS QUE VAGUEIAM PELA NOITE

O frei Kiril falou com firmeza ao gago fazendeiro. “Se seus cavalos estão cansados de manhã, e sua esposa parece pálida, o que isso me parece? É alguma doença, ou talvez ela cavalgue à noite para encontrar um amante.” O fazendeiro estava assustado demais para se ofender. “O ir-irmão dela era um herege, um Bogomil. A ele foi dada a extrema unção quando ele morreu... vo-você ainda não havia chegado aqui. O frei Kiril não entendeu a princípio. “Você quer dizer

que... ele não está realmente morto? Aliás, não realmente enterrado... Mostre-me onde.”

O fazendeiro recusou-se a ir pessoalmente, e suas orientações foram confusas, e o sol já havia desaparecido quando o frei Kiril chegou ao túmulo. Ele estremeceu, e não apenas pelo frio da noite. Os gregos tinham histórias de cadáveres ambulantes... e muitos bogomilos eram gregos. Os hereges também tinham uma sabedoria estranha, Evangelhos impuros cheios de... cheio de coisas que não deveriam ser lembradas, não em um túmulo não santificado sob uma lua nova.

O frei Kiril sentiu, antes de vê-lo, um vento úmido e a pressão de olhos arregalados... e uma sede horrível, que tudo consome. Parecia névoa no início, com duas faíscas dançando nela, e fluía acima do túmulo do... “**Eretikos?**” Kiril perguntou: “Herege? **V’a’pir?**”

A resposta foi como facas frias nos tímpanos de Kiril. “Um bebedor de fora? Alguém que comunga fora de sua igreja? Não...” mas a voz reconsiderou. “Ou... sim. Eu tomo minha comunhão em outro lugar. Eu sou um bebedor de fora. Você me nomeou, Kiril Oseyvich.” Agora parecia um homem, ao mesmo tempo estranhamente inchado e fibroso, formando garras e dentes diante dos olhos arregalados do monge. “Eu sou o vento frio da peste, e o sangue no travesseiro pela manhã. Eu sou o rato que devora sua cevada, e o lobo que rói seus filhos. Eu sou a morte que caminha entre vocês sem ser vista. Eu sou o desejo que você tem nutre pelo ouro e jovens garotas”.

Agora parecia apenas magro, como alguém que não come, e encarava como brasas vivas. “Eu sou o estranho que vem à cidade para cavar novas sepulturas. Eu sou o funeral interrompido que impede a extrema unção... ou o blasfemador que a executa... inadequadamente. Sim, Kiril Oseyvich. Eu sou Vapir. Você me nomeou, como Adão nomeou os animais que Deus viu serem bons. E você viverá esta noite por causa disso.

O frei Kiril pediu transferência para uma outra aldeia e acabou conseguindo-a, porque os aldeões reclamaram de seu comportamento estranho nos funerais. Em sua nova aldeia, ele foi envolvido em escândalo e se enforcou, criando um escândalo ainda maior. Ele foi enterrado na encruzilhada, mas por causa de uma tempestade repentina, seu corpo não foi decapitado como convém a um suicida.

Quarenta dias depois, o frei Kiril rastejou para fora da terra. Ele sabia o que ele era.



Do outro lado da moeda dos heróis — puxando e empurrando nos cantos sombrios da história e do cenário — espreitam os monstros. Um monstro não é apenas uma coisa grande e babona com um apetite insaciável por babás indefesas, ou um pedaço de coisa comido por traças de um cenário na Transilvânia. O monstro é, no fundo, o grito de alerta do horror. É o sinal de que Algo Deu Muito Errado.

Voltando ao original em latim, *monstrum*, “monstro” originalmente significava “maravilha” ou “presságio”. O monstro era um presságio ou um sinal de algum poder normalmente invisível, o sintoma dos deuses — o incognoscível — colocando pressão no mundo que conhecemos. (A palavra *monstro* significa “mostrar”, e a mesma raiz aparece na palavra “demonstrar”.) Mas o monstro também era um aviso, predizendo morte, loucura e desastre.

E assim ele o é em sua campanha. Como o aspecto visível do não natural, do sobrenatural, do estranho ou do Simplesmente Algo Está Errado, o monstro — em qualquer forma que assuma ou se abstenha de assumir — está na essência do jogo de horror.

*Venha agora,
meu filho,
se estivéssemos planejando
prejudicá-lo, você acha
que estaríamos à espreita aqui
ao lado da trilha
na parte mais
escura da floresta?*

– *Kenneth Patchen,
But Even So*

ESCOLHENDO SEU MONSTRO

Escolher o monstro certo — ou o conjunto de monstros — é, portanto, uma parte crucial da criação de um cenário ou campanha de horror. Ajustar o nível de poder do monstro para os heróis, e seus poderes para suas perícias e habilidades, vem no *final* do processo, depois que você decide qual monstro jogar no caminho dos intrépidos investigadores. Garantir que o monstro se encaixe em seu cenário vem em primeiro lugar. Monstros não aparecem do nada, mesmo que *pareçam* que é exatamente isso que eles fazem!

Se as Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem têm que ser trazidas, então quem as trouxe? Por quê? Há quanto tempo?

Se os vampiros no cenário vêm apenas do contágio, então quem infectou *este* vampiro? Ele fez isso de propósito?

Se você está conduzindo uma campanha no Velho Oeste, o que uma múmia estaria fazendo aqui? É um espécime de museu, roubado de Nova Orleans? A principal atração de algum espetáculo itinerante? Uma múmia Anasazi, criada por magia xamânica há muito esquecida para proteger o pueblo de intrusos?

E assim por diante.

ESTEREÓTIPOS E ARQUÉTIPOS

O monstro *estereotipado* pode ser fatal para uma campanha de horror. A aura de incerteza tão central ao horror se perde quando o grupo encontra nada mais interessante do que as mesmas criaturas que os jogadores viram em inúmeros filmes de horror. Por exemplo, o vampiro estereotipado — seja ele Lugosi ou Lestat — é realmente chato. Enfie uma estaca no coração dele e continue com o jogo.

Ainda assim, se algo foi repetidamente feito, então deve haver algo importante, independentemente de todos os filmes, livros, programas de rádio e histórias em quadrinhos banais. O simbolismo — o *arquétipo* — está sempre presente nos monstros “populares”. Se uma história, personagem ou criatura em particular sobrevive a um tratamento terrível, então é porque algo sobre aquilo *importa* para muitas pessoas. O desafio ao conduzir uma campanha de horror é encontrar a joia na essência de cada elemento, e

discuti-la, e mudá-la. Na melhor das hipóteses, construir em torno dele uma nova forma — algo que ninguém nunca viu antes, algo que os jogadores nunca esquecerão.

Para interpretar um monstro “clássico”, pense nas características que as diferentes versões da criatura compartilham, ou aquelas que são mais importantes nas histórias. Mas não pare por aí: pense *por que* essas características, e não outras, são importantes. O que elas simbolizam? Que medos — e que desejos — o monstro representa?

Por exemplo, o que é *realmente* o vampirismo? É sobre usar uma capa preta e falar com sotaque? Provavelmente não. É sobre se transformar em um morcego e voar à noite? Isso é divertido, mas ainda não é o ponto central. Trata-se de viver eternamente à custa do isolamento da humanidade? Ah... *agora*, estamos chegando a algum lugar! Mas também pode ser sobre o perigo e o romance de ser um predador da humanidade. E, na maioria das versões modernas, é definitivamente sobre sexo.

Livros sobre os monstros de horror clássicos são comuns; eles podem ajudar tremendamente. Saber do que se trata essa criatura dá aos jogadores e mestres um clima e uma estrutura consistentes para a campanha. Finalmente, lembre-se de que entidades sobrenaturais, assim as como pessoas, têm histórias e motivações. Eles devem aparecer por algumas *razões*. O sobrenatural nunca deve ser comum o suficiente para sustentar uma abordagem aleatória de “monstro errante”, ou perderá rapidamente seu interesse. Claro, “O PdJ está agindo como um idiota e merece ter um monstro aparecendo no caminho dele!” pode ser uma razão perfeitamente válida.

Monstruosidade Completamente Moderna

Muitas lendas sobrenaturais têm suas origens em períodos pré-industriais e nunca foram devidamente “atualizadas” para permitir a tecnologia moderna. Por exemplo, os vampiros não refletem em um espelho — mas e quanto a câmeras ou raios-X? A melhor maneira de lidar com essas questões é definir a lenda (e a realidade do jogo) com a maior precisão possível. Comece a partir dos princípios fundamentais.

No exemplo acima, o MJ deve se perguntar *por que* os vampiros não refletem. Algumas lendas afirmam que é porque o vampiro não tem alma, que é o que o espelho reflete. Nesse caso, todos os dispositivos refletivos ou de captura de imagem se tornam inúteis; vampiros certamente não aparecerão em câmeras de vigilância por vídeo, e um telefone pode nem mesmo captar a voz de um vampiro! É concebível que os nomes dos vampiros não possam ser registrados em bancos de dados de computador — isso certamente explicaria por que eles acabam rondando galpões abandonados. Outras tradições explicam que o espelho em questão é revestido de prata e apontam que a prata é prejudicial aos vampiros. Nesse caso, apenas superfícies refletivas revestidas de prata ou com fundo de prata são ineficazes; enquanto algumas câmeras usam filmes que levam prata, e espelhos, câmeras digitais e máquinas de raios X não.

Seres incorpóreos, como fantasmas, apresentam problemas diferentes. Às vezes, os fantasmas se manifestam — mas eles podem ser fotografados? Geralmente sim, já que uma fotografia (ou imagem de vídeo) é um registro dos raios da luz, e pode-se dizer que uma manifestação fantasmagórica é feita de luz. O MJ pode querer redefinir o conceito de fantasmas para evitar gravações fotográficas; talvez suas manifestações sejam meramente ilusões *psíquicas* que somente a mente as possa perceber. Alguns fantasmas podem até usar magia para tornar as câmeras inúteis. É claro que os PdJs

modernos que esperam usar fotografias de fantasmas como prova enfrentam outro desafio: convencer as autoridades de que essas fotos não são fraudes nesta era do Photoshop.

Se você está retirando um monstro para fora de seu habitat “natural”, então um pouco de reflexão sobre o que você está movendo, e por que, pode render grandes dividendos ao realismo do jogo — e, portanto, ao horror.

MONSTROS COMO MEDOS

Com o que foi dito acima em mente, o restante deste capítulo está organizado em seções que abordam alguns medos humanos básicos. Cada medo tem um monstro “característico”, algumas variações, e observações de jogo anexadas a ele. O monstro dado para um medo particular é um ponto de partida; esta organização é descritiva, *não* prescritiva. Se você decidir que, no fundo, os vampiros não estão relacionados ao medo da mácula e da doença, mas sim ao medo dos mortos desprezados, então remodele (*cof cof*) seu sugador de sangue de acordo. Algumas criaturas — e medos — têm dicas e conselhos para tais ajustes. Adicione novos monstros para medos específicos e recombine modelos de monstros com o abandono Frankensteiniano. O objetivo aqui é ajudar o MJ a pensar sobre os monstros em termos de seu papel como elementos temáticos em primeiro lugar, como presságios do estranho, ao invés de oponentes.

Balas Não Podem Detê-lo!

“Deus fez o homem; mas foi Sam Colt quem os tornou iguais.” Pelos números, Sam Colt (ou talvez Richard Gatling) pode até ter feito o homem igual aos monstros. Tirando os Daikaiju e os Anciões, poucas criaturas podem resistir a uma chuva de chumbo bem direcionado por muito tempo. Então, como o MJ pode desequilibrar o campo de jogo novamente?

Sem Armas de Fogo: Defina a história em um lugar, tempo ou situação em que não haveria armas de fogo; por exemplo, a França medieval, uma ilha remota após um acidente de avião ou um manicômio.

Sem Atiradores: Os PdJs não carregam armas de fogo; por exemplo, crianças no acampamento de verão, monges budistas ou detentos em uma prisão de segurança máxima.

Péssimos Atiradores: Os PdJs têm armas de fogo, mas não conseguem acertar nem a lateral de uma igreja; por exemplo, a maioria das pessoas em um apocalipse zumbi, burocratas da CIA, ou bandidos de rua que se acham.

Sem Recargas: Os PdJs são treinados, mas precisam economizar munição; por exemplo, soldados atrás das linhas inimigas, um franco-atirador da polícia durante aquele apocalipse zumbi, ou caçadores mochileiros nas selvas canadenses.

Tiros Inconvenientes: Os monstros espreitam onde a eficácia das armas é diminuída; por exemplo, na escuridão total, debaixo d'água, em túneis sinuosos ou nos sonhos. Considere Morlocks, Abissais, ou Freddy Krueger.

Monstros Inteligentes: Os monstros são inteligentes ou astutos o suficiente para tomar-lhes as armas de fogo ou munição; por exemplo, um lobisomem que não gosta de correr riscos com a prata, um estripador que vive para aterrorizar sua presa, ou Roy Batty em *Blade Runner*.

Monstros Sorrateiros: Os monstros são muito furtivos e/ou rápidos para se tornarem alvos efetivos antes de entrar em com-

bate corporal para atacar; por exemplo, leões comedores de homens, loucos invisíveis, ou os xenomorfos em *Alien, o Resgate*.

Monstros Encantados: Os monstros usam o controle da mente (ou puro terror!) para fazer as vítimas parar quando deveriam atirar; por exemplo, um vampiro que pode hipnotizar você para largar a arma, fadas incrivelmente bonitas ou crianças zumbis nos quais você não *quer* atirar.

Sem Alvos Seguros: Os monstros espreitam onde não se deve disparar uma arma de fogo; por exemplo, qualquer monstro à vista misturado a uma multidão, um monstro em um jato pressurizado ou submarino, ou o ninho xenomorfo sob o trocador de calor em *Aliens, o Resgate*.

Sem Bons Alvos: Os órgãos do monstro não estão onde deveriam estar, exigindo um teste contra uma obscura especialização de Fisiologia para atingir seus órgãos vitais, ou a criação é do tipo Sem Órgãos Vitais (pág. MB94); por exemplo, invasores alienígenas, golens ou fantasmas.

Nenhum Alvo: O monstro não pode ser derrotado com tiros; por exemplo, a Casa da Colina, a Cor Que Caiu do Espaço, ou uma larva que parasita as pessoas e as faz agir estranhamente.

Derruba, Mas Não Mata: O monstro se levanta logo após ser baleado (embora atirar ganhe algum tempo para as vítimas, porque o monstro deve se recuperar antes de atacar novamente); por exemplo, vampiros, Michael Myers no *Halloween: A Noite do Terror*, ou tulpas.

Fantasmas à parte, relativamente poucos monstros são simplesmente à prova de balas. Na verdade, a maioria tomba facilmente contra um atirador habilidoso com uma boa arma e munição, posicionado onde ele não possa ser flanqueado, cobrindo uma zona de tiro já evacuada, e protegido contra truques sujos. O desafio é preparar tudo isso... e o desafio do MJ é torná-lo impossível.

MEDO DA MÁCULA

Esse medo não é exatamente o mesmo da doença (págs. 86–87) ou do antinatural (págs. 77–82) em si, mas algo entre os dois. Corrupção, decomposição, insalubridade... qualquer deterioração que se espalha é uma mácula. Antes da teoria dos germes, a doença poderia muito bem ter sido considerada uma mácula; para os vitorianos e seus ancestrais, a loucura era uma mancha transmitida pelo sangue corrompido. O medo do sangue maculado, em termos amplos e patológicos, torna-se o medo não apenas da doença, mas também dos estrangeiros, do acasalamento ilícito, e da morte. Onde todos esses medos se sobrepõem está o vampiro.

O VAMPIRO

Um vampiro é uma poderosa criatura morta-viva que sustenta sua existência alimentando-se da energia vital dos vivos. É talvez o monstro sobrenatural mais amplamente reconhecido. As lendas de vampiros são comuns em quase todas as culturas de todas as épocas — uma palavra que significa “vampiro” pode ser encontrada na maioria dos idiomas, tanto modernos, quanto históricos. A palavra portuguesa provavelmente vem de uma palavra de raiz eslava, *obyr*, especificamente através de *vapir*, no búlgaro.

Nosso vampiro mítico também parece ter emergido dos Bálcãs eslavos. O vavir era apenas uma das muitas lendas de mortos-vivos intimamente envolvidas com a guerra religiosa naquela região entre a Igreja Ortodoxa e as heresias Bogomil — em parte sobre a noção do enterro adequado. De acordo com alguns estudiosos, a lenda dos vampiros balcânicos surgiu de preocupações de que as novas práticas funerárias eram de alguma forma heréticas, o que significa maculadas (pelo pecado) e, portanto, ineficazes. Essa preocupação, fertilizada com demônios da natureza tradicionais (como os *vrykolakas* da Grécia, que mais se assemelham ao nosso lobisomem moderno), medos generalizados de doenças e pestes e outros ancestrais pagãos e espíritos funerários, tornou-se o vampiro: um cadáver pálido, peludo e ambulante. que bebe o sangue dos vivos.

Curiosamente, o próximo estágio na evolução da lenda também ocorreu durante um período de turbulência religiosa nos Bálcãs, quando a Áustria católica expandiu sua influência na Sérvia ortodoxa e na Transilvânia. “Pânicos de vampiros” começaram a varrer os Bálcãs e a Europa Oriental, deixando as aldeias histéricas com relatos de mortos-vivos empanturrados de sangue. De 1650 a 1750, panfletos ordinários e sensacionalistas levaram notícias da peste dos vampiros à Alemanha e à Grã-Bretanha, onde o vampiro entrou na tradição gótica e se fundiu com o obscuro e atormentado anti-herói gótico (veja *Horror Gótico*, pág. 125).

A imagem moderna do vampiro deve muito à literatura inglesa do século XIX. O glamoroso nobre europeu representava tudo o que o inglês vitoriano desdenhava: a discrição sombria, o vigor sexual, e a velha ordem versus o novo individualismo. Os poetas Byron, Keats, Coleridge e Shelley eram fascinados pelo vampirismo e se referiam a ele com frequência em suas obras. O médico de Byron, o Doutor. John Polidori, criou o vampiro aristocrático com “O Vampiro”, publicado em 1819.

Bram Stoker aperfeiçoou o modelo com *Drácula* em 1897. Ele acrescentou uma seleção de folclore real da Transilvânia, efeito dramático e elementos góticos à história do vampiro. O perseguidor da noite de capa preta de Stoker, dormindo em seu caixão durante o dia e impelido por uma assassina sexualidade pervertida, foi o precursor dos vampiros do cinema do século 20. O livro *Entrevista com o Vampiro*, de 1976, escrito por Anne Rice, divorciou ainda mais os vampiros do campesinato sujo e sem glamour — e das tradições medievais de cruzeiros e alho — enquanto enfatizava o vampiro como um estranho romântico e o ideal sexual.

As inúmeras lendas e mitos sobre vampiros excedem o escopo deste livro. O MJ é fortemente encorajado a inventar lendas de vampiros exclusivas para sua campanha. Decida o que o vampiro representa: O que a sociedade considera *maculado* — como maligno, perigoso ou anti-social? Use esse conceito para determinar os poderes e fraquezas da criatura. Definir exatamente o que o vampiro é torna mais fácil lidar com quaisquer ações que os PdJs tomem contra ele.

Vlad, o Empalador

O *voivode* (governador) da Valáquia de 1456 a 1462, Vlad Țepeș (“o Empalador”) recebeu o apelido de seu hábito de empalar seus inimigos em estacas de madeira; ele provavelmente matou entre 40.000 e 100.000 pessoas dessa maneira durante seu turbulento reinado. Um guerreiro incansável contra os turcos, Vlad acabou sendo derrotado por seu irmão Radu e fugiu para a prisão na Hungria. Ele deixou a Hungria em 1475 e morreu no ano seguinte tentando recuperar seu trono. Seu túmulo não foi identificado com precisão até hoje.

O pai de Vlad era Vlad Dracul (“o Dragão”), e durante sua vida, Vlad também era conhecido como Drácula (“Filho do Dragão”). Bram Stoker tomou emprestado o nome e a trajetória do príncipe histórico da Valáquia para seu vampírico Conde Drácula — embora seu vampiro fosse húngaro, não romeno. Autores posteriores identificaram o vampiro de Stoker com o próprio Vlad.

Vlad continua sendo uma espécie de herói nacional na Romênia, mas seus hábitos assassinos efetivamente mancharam seu nome na Hungria e na Alemanha. Narrativas lúgubres e moralistas de seu reinado sangrento e morte infame apareceram por séculos depois que os turcos absorveram a terra natal de Vlad na Valáquia. Vlad é um vilão principal absolutamente maravilhoso para qualquer jogo de vampiros, mas pode ser divertido torná-lo um *herói* — um poema épico romeno conta as batalhas de Vlad contra os mortos-vivos do mal, incluindo vampiros!

Vampiro

150 pontos

O vampiro básico na pág. MB262 reflete uma consensual e moderna noção ocidental de vampiros, conforme definido pelo folclore, literatura e cinema.

Variações

Todas as capacidades e deficiências dos vampiros devem ser consideradas *opcionais*. O MJ é livre para ignorá-los ou modificá-los de acordo com sua campanha. Uma técnica, também usada no filme *Capitão Kronos — O Caçador de Vampiros*, é considerar que existem muitos tipos diferentes de vampiros. Caçadores de vampiros não conhecerão automaticamente as fraquezas de suas presas; eles terão que descobrir isso investigando casos específicos.

As alterações mais comuns envolvem as desvantagens *Apetite Incontrolável* e *Drenagem*. Trocar *Drenagem* por *Dieta Restrita* (Sangue Humano, Substituição -50%) [-10] produz um vampiro mais tradicional pelo mesmo custo em pontos; “sangue como vício fatal” é uma criação de artistas da cultura das drogas dos anos 1970, não de criadores de mitos dos Bálcãs. Adicionando *Consumo Reduzido* e *Controle do Metabolismo* cria um vampiro que pode hibernar em seu caixão por séculos. Sangue também não é a única opção para *Drenagem* ou *Apetite Incontrolável*; a busca pela força vital faz com que algumas variedades de vampiros se alimentem de sexo, beleza, juventude, vontade, poder psíquico ou mesmo fluido espinhal!

Os vampiros pré-cristãos e pós-Anne Rice geralmente não têm *Aversão* de símbolos religiosos. Outros têm um medo específico de tais símbolos exercidos por indivíduos que possuem *Fé Verdadeira*. E alguns vampiros têm *Aversão* a outras coisas que não o (ou além do) alho, símbolos religiosos e água corrente; por exemplo, rosas selvagens, espinheiro, limalha de ferro, vassouras, espelhos e (é claro) o fogo.

Muitos vampiros sofrem de compulsões estranhas como “Deve contar pequenos objetos (como sementes) sempre que encontrados” ou “Deve desatar quaisquer nós encontrados”; isso conta como *Compulsão* (6) [-10]. Outras possíveis desvantagens, algumas adicionadas ao folclore de vampiros de outros mortos-vivos em contos folclóricos ou de ficção ao longo dos anos, incluem *Assustar Animais* [-10], *Noturno* [-20] e *Vulnerabilidade*. Para fins de *Vulnerabilidade*, qualquer corte, perfuração, madeira, ou metal seria “Comum”; qualquer metal de corte, corte no pescoço, madeira de perfuração, ou perfuração no coração seria “Ocasional”; e tanto metal de corte no pescoço quanto seria “Raro”. Assim, a “estaca no coração e uma nuvem de poeira” cinematográfica seria *Vulnerabilidade* (Madeira de Perfuração no Coração $\times 4$) [-20]. Os vampiros de Anne Rice têm sangue queimável — assim como um vampiro de ficção científica com sangue hiperoxigenado alimentando suas habilidades — e, portanto, *Vulnerabilidade* (Fogo $\times 3$) [-45]!

Alguns vampiros podem invocar ou comandar animais: ratos, lobos, morcegos, etc. Lide com isso como, por exemplo, dois grupos de Aliados (um enxame de ratos e uma matilha de lobos) com *Invocável* — ou talvez como *Controle da Mente* (Especializado, Somente Ratos e Lobos, -35%). Outros vampiros (principalmente na ficção e no cinema) podem obscurecer as mentes dos mortais; dependendo do vampiro, isso pode ser *Controle da Mente* mais uma vez (com ou sem limitações), *perícias* de *Deslumbrar* (págs. MB194-195), ou alguma outra característica. Além disso, recursos relacionados são possíveis; O *Drácula* de Stoker possui algum grau de *Clarisciência* ou *Vínculo Especial*, mas apenas com aqueles que provaram seu sangue.

Tanto no cinema quanto no folclore, os vampiros geralmente se regeneram, a menos que sejam enterrados de uma maneira específica: em uma encruzilhada, com a cabeça cortada e recheada com alho e uma estaca no coração. Este era o método tradicional de enterro para suicidas na Europa (praticado na Grã-Bretanha até o século 19) — e no folclore dos Bálcãs, alguns vampiros *eram*

os cadáveres ambulantes de suicidas enterrados inadequadamente. Queimar o vampiro e espalhar suas cinzas em água corrente também funciona. Crie essas condições acrescentando limitações *Impedimento à vantagem* *Impossível de Matar*; o “tratamento para suicidas” é “Raro” (-5%), enquanto o truque da água corrente é “Ocasional” (-15%).

Como o Conde se curvasse sobre mim, encostando-me as mãos, não pude conter um tremor. Talvez tenha sido por causa do seu mau hálito, mas o fato é que me dominou uma horrível sensação de náusea, que não pude esconder.

– Bram Stoker, *Drácula*

O “vampiro romântico” aparece nas págs. 65–66; o *nosferatu*, ou vampiro da peste, na pág. 87; o *gaki* japonês, na pág. 72; e a mexicana *cihuateteo*, na pág. 93. Outras variações do modelo básico de vampiro incluem:

Jiangshi: O “cadáver rígido” da lenda chinesa move-se saltitando; é vulnerável apenas ao fogo ou relâmpago. Ele pode eventualmente compensar seu *Deslocamento* reduzido usando os pontos recebidos para comprar *Super Salto*, ou até mesmo *Voo*! Alguns *jiangshi* são *Hediondos*. *Estatísticas*: Vampiro [150]; acrescente ST+4 [40], *Aversão* (Incenso consagrado) [-5], *Aversão* (Madeira de pessegueiro) [-5], *Compulsão* (6) (Contar objetos pequenos) [-10], *Deslocamento Básico*-1 [-5], *Detectar* (Hálito) [10], *Estigma Social* (Monstro) [-15], *Feições Estranhas* (Cabelo branco-esverdeado; Unhas compridas) [-2], *Fraqueza* (Sal; 1d/minuto) [-20], *Garras* (Garras Pontudas) [8], e *Noturno* [-20]; remova *Aversão* (Símbolos Religiosos), *Características Sobrenaturais* (Sem Reflexo), *Dominação*, *Falar com Animais*, *Insustancialidade*, e *Maldição Divina*; e troque a *Forma Alternativa* para (Ave, Lobo), e o *Calcanhar de Aquiles* para *Fogo* e *Relâmpago*. 58 pontos.

Lorde Vampiro: Este é um vampiro ocidental “estilo Stoker” só que mais poderoso — considere-o uma coleção dos “maiores sucessos” de habilidades de vampiros. *Estatísticas*: Vampiro [150]; acrescente ST+4 [40], DX+2 [40], *Velocidade Básica*+3 [60], *Aderência* [20], *Aliados* (Enxame de ratos; Construídos em 25%; 12 ou menos; *Invocável*, +100%) [24], *Aptidão Mágica* 1 [15], *Ataque por Fadiga* 1d (Acesso, Apenas em alvos adormecidos, -20%; *Imprecação* 3, +200%; *Sono Perdido*, +50%) [33], *Clarisciência* (Acesso, Apenas à noite, -20%; Acesso, Apenas através daqueles que provaram seu sangue, -40%; *Alcance Ampliado* 17, +170%) [105], *Controle da Mente* (Base Auditiva ou Visual, -15%) [43], *Dentes Afiados* [1], *Diapsiquia* [30], *Dieta Restrita* (Sangue Humano; Substituição, Sangue Animal, *Ânsia*, -50%) [-10], *Durabilidade Sobrenatural* (Morto pelo fogo) [150], *Elo Mental* (2–9 carnicais, vampiros menores, e vítimas) [10], *Garras Afiadas* [5], *Leitura da Mente* (Aces-

so, Apenas naqueles que provaram seu sangue, -40%) [18], Olfato Discriminatório [15], Regeneração (Muito Rápida; Acesso, Apenas à noite, -20%) [80], Rico [20], Sanguessuga 3 (Mordida Viciante, +200%; Agente Sanguíneo, -40%; Cura PF, +60%) [106], Silêncio 4 [20], Visão no Escuro [25], Vulnerabilidade (Ataques Decapitantes ×2) [-10], e Vulnerabilidade (Madeira de Perfuração no Coração ×2) [-10]; remova bônus ao PV, Drenagem, Impossível de Matar, Mordida de Vampiro, Sem Recuperação, e Visão Noturna; acrescente Acesso, Apenas à noite, -20% tanto para Forma Alternativa quanto para Insustanciabilidade; troque Fraqueza para (Água Benta; 1d/minuto) [-20]; e compre Mordida no Pescoço (pág. 30) até Briga-2 [4]. 939 pontos.

Moroi: Este vampiro romeno é um espírito que emerge de um cadáver à noite; uma crença semelhante era comum na Nova Inglaterra do século XIX. Quando não se materializa, parece uma nuvem de ácaros brilhantes. *Estatísticas:* Vampiro [150]; acrescente Ataque Infecioso [-5] e Noturno [-20]; remova bônus ao ST, Aversões, Dominação, Falar com Animais, Forma Alternativa, Fraqueza, e Maldição Divina; remova a limitação de Impossível de Matar; e troque a Dependência para (próprio cadáver não-decapitado), e a limitação de Insustanciabilidade para Materialização Difícil. 161 pontos.

Upurina: Este cadáver reanimado sérvio é um dos muitos vampiros “das antigas” dos Balcãs, todos horripilantes, fedorentos e sangrentos. *Estatísticas:* Vampiro [150]; acrescente Assustar Animais [-10], Ataque Infecioso (Acesso, Apenas Ataques por Fadiga, -20%) [-4], Atrapalhado 1 [-5], Estigma Social (Excomungado) [-10], Estigma Social (Morto) [-20], Luxúria (12) [-15], Mau Cheiro [-10], e Sadismo (12) [-15]; remova Appetite Incontrolável, Dominação, Drenagem, Estéril, Falar com Animais, Forma Alternativa, Fraqueza, e Insustanciabilidade; e troque o Calcanhar de Aquiles para Fogo, a Dependência para (Sangue Humano; Ilegal; Mensal) [-15], e Visão Noturna para uma característica de zero pontos (pág. 20). 54 pontos.

Vampiro Psíquico: Comum na tradição teosófica, este é um humano cujo corpo astral drena a vida de outras pessoas. *Estatísticas:* Destruidor da Vida [-10]; Drenagem (Energia vital senciente) [-5]; Sanguessuga 1 (Imprecação 1, +100%; Longa Distância, +40%; e Psíquica -10%) [58]. 43 pontos.

Vetala: Este espírito da mitologia hindu deve possuir um cadáver para se alimentar. As vetalas (também chamadas de *baitals*) sabem muito do oculto e são procuradas por feiticeiros. *Estatísticas:* Assombro (pág. 27) [251]; acrescente PV+4 [8], Aderência [20], Appetite Incontrolável (12) (Sangue Humano) [-15], Aptidão Mágica 1 [15], Audição Aguçada 4 [8], Aversão (Símbolos Religiosos; 5 metros) [-14], Compulsão (12) (Resolver charadas) [-10], Controle da Mente (Base Visual, -20%; Títere, -40%) [20], Dependência (Sangue Humano; Ilegal; Mensal) [-15], Falar com Animais (Especializada, Morcegos, -80%) [5], Mordida de Vampiro [30], Noturno [-20], Possessão (Acesso, Apenas morcegos ou cadáveres, -20%; Espiritual, -20%) [60], Sentido de Monitoramento (Sonar) [20], e Telecinese 15 (Acesso, Apenas cadáveres, -20%; Animação, -30%) [38]. 401 pontos.

O CARNIÇAL

Frequentemente associado ao vampiro, o *carniçal* também opera em um amplo espectro de medos inter-relacionados. O carniçal na lenda dos vampiros é um mortal que se submete ao vampiro em troca da vida, sangue ou algum outro benefício misterioso. O louco Renfield de *Drácula* é o exemplo

clássico, mas a maioria dos vampiros fictícios e cinematográficos tem algum tipo de figura de companhia que os serve à luz do dia e de alguma forma participa de, e até mesmo deseja, sua mácula. Simplesmente acrescentar Appetite Incontrolável (Sangue) e Dever (Para o vampiro) a qualquer mortal produz tal carniçal — embora muitos também possuam Mentalidade de Escravo e qualquer número de Fantasias e Hábitos Detestáveis. Em algumas versões da história, o vampiro pode conceder ao carniçal algum tipo de poder, geralmente um pequeno hipnotismo ou força sobrenatural.

Tecnicamente, no entanto, um carniçal é um monstro devorador de cadáveres — frequentemente associado a cemitérios — derivado de lendas árabes. A palavra *ghul* (plural *ghilan*) vem do árabe *ghala*, “capturar”, como através do medo paralisante (como Burton teorizou) ou simplesmente com os braços sobrenaturalmente fortes do ghilan. À medida que a cultura árabe se urbanizava, os ghilan passaram de ogros canibais à espreguiçada à beira da estrada, para seres mais frequentemente associados a cemitérios e mortos nefastos (cadáveres são ritualmente impuros no Islã). Eles se vestiam com roupas funerárias, zombavam dos vivos e perambulavam sob a cidade em busca de cadáveres (neste aspecto, eles se assemelham aos Unseelie; veja págs. 82–84). Carniçais assumiram algumas das características dos cães da peste que desenterravam cadáveres na Índia e em outros lugares do Oriente, às vezes ostentando uma aparência bizarramente canina-humana. William Bockford apresentou-os ao público ocidental em seu romance *Vathek*, e HP Lovecraft elaborou ainda mais essa tradição em “O Modelo de Pickman” e suas histórias da Terra dos Sonhos.

Fobias de Envenenamento

O medo de envenenamento remonta quase tão longe quanto a própria lenda do vampiro — na verdade, “vampiro”, “envenenador” e “bruxo” são a mesma palavra em muitos idiomas. A noção de comida ou bebida normalmente saudável e vivificante sendo de alguma forma maculada e mortal tem horrorizado as pessoas desde as antigas lendas gregas das Harpias. Na Itália, ainda na década de 1820, “pânicos de envenenamento” semelhantes aos pânicos de bruxas se espalharam de cidade em cidade, com várias doenças históricas ou genuínas sendo atribuídas a círculos de envenenadores, e ninguém estava a salvo de acusações.

O poder desse medo levou vários grupos a serem acusados de envenenar poços ou fontes, desde os primeiros cristãos até os judeus medievais e a CIA moderna. Na Idade Média, pensava-se que os poços envenenados causaram de alguma forma a Peste Negra (outro elo entre o medo da mácula e o medo da doença), assim como os vilões conspiratórios modernos devem de alguma forma estar causando epidemias de câncer, AIDS ou outras doenças pela adulteração do abastecimento de água, ou do ar com jatos militares. Alguns psicólogos até acreditam que os modismos da dieta moderna e os medos dos “alimentos Frankenstein” são o equivalente do século 21 a esses arquétipos de pânico venenoso. Você pode atualizar esses medos e personificá-los para o seu jogo, tornando seu vampiro moderno o CEO de uma empresa química, dando-lhe a capacidade de extrair saúde de pacientes terminais de câncer, ou simplesmente mencionando que seus tomates permanecem vermelhos e brilhantes enquanto o restante do estado murcha sob uma forte seca.

Carniçal

100 pontos

Este é um “carniçal de cemitério” padrão da tradição urbana árabe, persa ou Lovecraftiana.

Modificadores de Atributos: ST+4 [40]; DX+3 [60]; HT+3 [30].

Vantagens: Consumo Reduzido 4 (Estômago de Ferro, -50%) [4]; Dentes Afiados [1]; Garras Afiadas [5]; Idade Imutável [15]; Paladar/Olfato Apurado 5 [10]; Resistente a Doenças (+8) [5]; RD 4 (Limitada, Perfuração, -40%) [12]; Resistente a Venenos (+8) [7]; Silêncio 1 [5]; Tolerância à Temperatura 6 [6].

Desvantagens: Aparência (Monstruoso) [-20]; Dieta Restrita (Carne Humana; Substituição, Carne Animal, Ânsia, -50%) [-10]; Estigma Social (Monstro) [-15]; Hábito Detestável Racial (Come cadáveres humanos) [-15]; Hábito Detestável Racial (Necrofilia) [-15]; Magro [-5]; Mau Cheiro [-10]; Voz Irritante [-10].

Traços Inerentes: Visão Noturna 5 (pág. 20).

*Nem mulher nem homem são —
Nem são feras —
Eles são Carniçais.*
— Edgar Allan Poe, “Os Sinos”

Variações

Um carniçal com uma aparência menos horrenda (apenas feio, digamos) pode se passar por humano. Sendo assim, retire a Voz Irritante e troque os Hábitos Detestáveis Raciais e a Estigma Social por Segredo (Carniçal) [-20]. Um carniçal desse tipo pode ser parte de uma conspiração que canaliza cadáveres para seus membros, em vez de depender de procedimentos de enterros negligentes em algum fim de mundo infernal.

Carniçal de Fantasia: Dos carniçais das Terras dos Sonhos de Lovecraft vieram os carniçais dos RPGs de fantasia tradicionais, cujo toque paralisante evoca tanto o medo paralisante das vastas

extensões do deserto quanto o medo de doenças transmitidas por cadáveres. **Estatísticas:** Carniçal [100]; acrescente PV+5 [10], Hipoalergia [10], Não Dorme [20], Toque Paralisante 2 (pág. 13) [51], e Ultraflexibilidade das Juntas [15]; remova Consumo Reduzido, Dieta Restrita, Hábito Detestável Racial (Necrofilia), Idade Imutável, e Magro; reduza o bônus da ST para +2 e o Paladar/Olfato Apurado para 2; e troque Hábito Detestável Racial (Come cadáveres humanos) para (Come seres sapientes). 191 pontos.

Ghul: A versão árabe original é um dos *djinn* (espíritos mais conhecidos no Ocidente como “gênios”), mas de natureza material e não composta de “fogo sem fumaça”. Na tradição beduína, os ghilan espereitam ao lado de caminhos solitários, atraindo viajantes para a morte iniciando incêndios ou fazendo barulhos para distraí-los da estrada. Os Ghilan também podem assumir a forma de um amigo ou de uma bela mulher, embora não possa mudar os pés, que continuam sendo os de um asno. Um ghul deve ser morto com um único golpe, pois um segundo golpe o devolverá à vida. **Estatísticas:** Carniçal [100]; acrescente PV+3 [6], Adaptação ao Terreno (Areia) [5], Arremedo [10], Gula (12) [-5], Imunidade à Doenças [10], Imunidade a Venenos [15], Morfose (Cosmética, -50%; Efeito Incômodo, Sempre mantém os pés de asno, -10%; Mantém Forma, -20%) [20], Não Dorme [20], Regeneração (Rápida; Acesso, Apenas após um segundo golpe, -20%) [40], e o traço inerente “Pode ser capturado pelo Selo de Salomão”; remova Resistente a Doenças, Resistente a Venenos, e Magro; remova a limitação na RD; reduza o bônus da HT para +2; e transforme a Visão Noturna em uma vantagem. 217 pontos.

Pishacha: Este morto-vivo apodrecido e leproso do cemitério come cadáveres (e crianças, quando pode pegá-las) e serve um rakshasa, um demônio quase-vampírico do folclore hindu. **Estatísticas:** Carniçal [100]; acrescente Per+4 [20], Assexuado [-1], Aversão (Folhas de Amargosa) [-5], Dever (Para o rakshasa; 15 ou menos; Involuntário) [-20], Disosmia [-5], Hipoalergia [10], Imunidade a Danos ao Metabolismo [30], Não Respira [20], Pestilento (pág. 22) [1], Tolerância a Ferimentos (Sem Sangue, Não-Vivo) [25], e Toque Leproso 2 (pág. 13) [47]; remova os bônus da DX e da HT, Dieta Restrita, Magro, Paladar/Olfato Apurado, Resistente a Doenças, Resistente a Venenos, e Silêncio; acrescente a ampliação Universal para Aparência; aumente a Tolerância à Temperatura para 10; e reduza o bônus da ST para +2. 99 pontos.

MEDO DA NATUREZA

A natureza não é a mãe bondosa vista nos filmes da Disney. Ela é famosa pelos dentes e garras, completamente implacável e sadicamente inteligente em encontrar novas maneiras de matar seres lentos, fracos ou azarados. Incluindo o homem. *Especialmente* o homem. Com todas as suas ferramentas, talentos e civilização, o homem permanece à mercê da Natureza, de furacões a enxames de ratos a predadores carnívoros.

O homem também permanece à mercê de sua “natureza animal”, aquela porção da humanidade que nunca desceu das árvores. A “fera interior” deleita-se em matar e beber sangue abundante e espumoso, e acasalar sob as estrelas. Os humanos civilizados temem a atração da vida animal, assim como temem o perigo do mundo natural. “Abandone seus cuidados mundanos”, a natureza animal chama, “e torne-se um com o mundo predatório e lascivo ao seu redor”. Este é o chamado da natureza — e o chamado do lobisomem.

O LOBISOMEM

Lobisomens (e outros licanthropos) são encontrados em mitos e lendas de muitas culturas. Cada tradição — juntamente com os filmes e livros baseados nela — oferece uma história ligeiramente diferente.

Uma teoria sustenta que as lendas dos licanthropos se originaram com a magia da caça. Os primeiros desenhos rupestres mostram caçadores humanos usando pele e chifres de veado (pinturas rupestres raramente retratam formas humanas). Os caçadores tribais modernos são frequentemente acompanhados por xamãs vestindo a pele do animal a ser caçado, para formar um elo mágico entre predador e presa. Os xamãs realizam rituais que os envolvem assumindo características da fera. Animais totêmicos — criaturas das quais as tribos supostamente descendem — também contribuem para o mito da licanthropia. Esses conceitos antigos, combinados com ideias psicológicas modernas, como o conflito entre a fera primordial e o homem civilizado, ajudaram a moldar nossa noção de lobisomens.

A pele de lobo cerimonial do xamã tornou-se um conceito poderoso, temível e misterioso no mundo clássico — e mais tarde, no cristão. Peles de lobo mágicas, rituais realizados sobre peles de lobo, comer a carne de lobos (ou de pessoas) e rituais igualmente primitivos e perturbadores transformavam os voluntários em lobisomens (*lycanthropes*, das palavras gregas para “homem-lobo”). Na tradição clássica e medieval, o lobisomem usava algum ritual sinistro para mudar da forma de um ser humano para a forma de um grande lobo, em vez de uma forma híbrida.

O lobisomem tem apenas uma coisa em mente: *matar*. Às vezes ele come parte de suas vítimas, mas a matança em si é o que importa. Como o lobisomem comum já se alimentou bem o suficiente na forma humana, ele não é um ser faminto; em vez disso, sua natureza lupina o torna cruel e odioso. Embora não seja particularmente inteligente, o lobisomem é esperto o suficiente para evitar grandes grupos e aglomerados de pessoas, armadilhas óbvias, e grupos de caça; ele prefere emboscar vítimas solitárias. Humanos — principalmente crianças — são suas presas favoritas, mas ele também se contentará com gado, animais de estimação e animais selvagens em um piscar de olhos.

Lobisomem

-15 pontos

Este é o clássico lobisomem medieval e tradicional.

Vantagens: Forma Alternativa (Lobo; Colapeles; Frágil, DR 2, Não Reparável, MT -2, -27,5%; Pode Ser Roubadado por Furtividade ou Enganação, -10%) [37].

Desvantagens: Repugnância (Matalobos) [-5]; Sadismo (12) [-15]; Segredo (Lobisomem) [-30].

Peculiaridades: Bestial [-1]; Características Distintas (Monocelha; Terceiro e quarto dedos de tamanhos iguais) [-1].

O HOMEM-LOBO

O roteirista Curt Siodmak pegou a lenda medieval do lobisomem como um assassino em série mágico e a transformou na história de um andarilho amaldiçoado. Seu roteiro de 1941 para *O Lobisomem* (que tomou emprestadas partes de *O Lobisomem de Londres*, de 1935, que acrescentou a lua cheia e a mordida contagiosa) introduziu as balas de prata, o pentagrama e muitos outros elementos familiares da história moderna do lobisomem.

A versão moderna da fera não é um verdadeiro lobo de quatro patas, mas um lobisomem de duas pernas e rosto peludo. A vítima da maldição assume a forma da fera no nascer da lua cheia. A transformação leva 10 segundos (os filmes fazem com que pareça mais longo), durante os quais o corpo brota pelos longos e parecidos com a pelagem animal; as orelhas ficam pontudas; a face se alonga, com os dentes se tornando mais proeminentes; as mãos se alongam e as garras aparecem; e todo o corpo se torna mais musculoso. A fera volta à forma humana com o pôr da lua ou o nascer do sol — o que ocorrer primeiro.

Formas Licantrópicas

Aqui estão alguns modelos de animais para metamorfoses comuns. Todos consideram que o metamorfo se torna uma versão não-natural e não muito bestial daquela criatura. Nenhum é Sem Imaginação, e qualquer que seja a IQ do animal natural, a IQ da forma correspondente é reduzida apenas para 6 (considerando um homem de IQ 10). Assim, ele retém alguma autoconsciência e raciocínio humano, tornando-o muito mais perigoso do que um animal natural!

Gato

40 pontos

Modificadores de Atributos: ST-6 [-60]; DX+4 (Manuseadores Precários, -40%) [48]; IQ-4 [-40].

Modificadores de Características Secundárias: MT -3; Vont+5 [25]; Per+6 [30]; Deslocamento Básico+4 [20].

Vantagens: Dentes Afiados [1]; Esquiva Ampliada 1 [15]; Falar com Animais (Especializada, Felinos, -60%) [10]; Garras Afiadas [5]; Pelagem [1]; Queda de Gato [10]; Reflexos em Combate [15]; Regeneração (Lenta) [10]; não é Sem Imaginação [5]; Silêncio 2 [10]; Visão Noturna 5 [5].

Desvantagens: Animal Doméstico [-30]; Curiosidade (12) [-5]; Quadrúpede [-35].

Lobo

30 pontos

Modificadores de Atributos: DX+2 (Manuseadores Precários, -40%) [24]; IQ-4 [-80]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: Vont+5 [25]; Per+8 [40]; Deslocamento Básico+3 [15].

Vantagens: Dentes Afiados [1]; Falar com Animais (Especializada, Canídeos, -60%) [10]; Olfato Discriminatório [15]; Pelagem [1]; RD 1 [5]; Regeneração (Lenta) [10]; não é Sem Imaginação [5]; Tolerância à Temperatura 1 [1]; Visão Noturna 2 [2]; Voz Penetrante [1].

Desvantagens: Animal Selvagem [-30]; Quadrúpede [-35].

Urso

18 pontos

Modificadores de Atributos: ST+4 (Manuseadores Precários, -40%) [24]; DX+1 (Manuseadores Precários, -40%) [12]; IQ-4 [-80]; HT+3 [30].

Modificadores de Características Secundárias: Vont+6 [30]; Per+4 [20]; Deslocamento Básico+1 [5].

Vantagens: Dentes Afiados [1]; Falar com Animais (Especializada, Ursídeos, -60%) [10]; Garras Cegas [3]; Pelagem [1]; RD 2 [10]; Regeneração (Lenta) [10]; não é Sem Imaginação [5]; Tolerância à Temperatura 2 [2].

Desvantagens: Animal Selvagem [-30]; Manuseadores Precários [-30]; Semiereto [-5].

Homem-Lobo (Forma Humana)

168 pontos

Vantagens: Forma Alternativa (Homem-Lobo) (Acesso, Apenas em noites de lua cheia, -40%; Uso Limitado, Uma vez por noite, -40%) [198].

Desvantagens: Segredo (Lobisomem) [-30].

Homem-Lobo (Forma Bestial)

216 pontos

Modificadores de Atributos: ST+8 (Manuseadores Precários, -40%) [48]; DX+2 (Manuseadores Precários, -40%) [24]; IQ-2 [-40]; HT+4 [40].

Modificadores de Características Secundárias: Per+3 [15]; Deslocamento Básico+3 [15].

Tornando-se um Lobisomem

A licantrópia geralmente é o resultado de uma maldição familiar lançada (ou invocada por) uma pessoa de grande maldade. Pode ser uma condição latente que não se manifesta por várias gerações, ou pode ser tão comum quanto o cabelo ruivo (que muitas vezes foi considerado um sinal de bruxaria ou licantrópia na Europa medieval). Lobisomens de uma longa linhagem de lobisomens podem até ter algumas habilidades lupinas — Paladar/Olfato Apurado, Visão Noturna, etc. — enquanto na forma humana, embora em níveis reduzidos.

Outras causas tradicionais incluem beber água de uma pegada de lobo ou bebê-la rio abaixo após um lobo.

Um popular conceito *moderno* sustenta que uma pessoa mordida por um licanthropo se tornará um. Esses lobisomens têm a vantagem de Ataque Infeccioso (pág. MB123). Se um aventureiro for mordido, o MJ deve fazer seus testes de resistência em segredo e deixá-lo descobrir sua licantrópia durante o jogo.

Um licanthropo recém-infectado provavelmente não saberá que tem a doença. Mesmo depois que as transformações começam, a pessoa aflita não tem memória do evento. Tradicionalmente, um lobisomem vai para a cama na noite de lua cheia, apenas para acordar na manhã seguinte lembrando-se vagamente de seus pesadelos e sentindo-se cansado e dolorido. Então ele liga o rádio para ouvir relatos de ataques terríveis e se pergunta o que poderia estar por trás de tudo aquilo...

Detendo um Lobisomem

A noção de que apenas a prata pode prejudicar um lobisomem é apenas uma possibilidade; o MJ pode não querer incorporá-lo em uma campanha “realista”. Alguns códigos de leis medievais estipulavam que um lobisomem deveria ser decapitado com uma espada de dois gumes — talvez como um paralelo à dualidade da natureza do monstro. Outros lobisomens mais inofensivos poderiam ser “curados” amputando seus membros, ou por um exorcismo. O método recomendado pela Inquisição e outras autoridades ainda é o melhor; no entanto: matar a criatura em forma humana, enquanto ele está vulnerável a *todos* os ataques.

Não há cura confiável para a licantrópia. Em alguns filmes, matar o lobisomem que infectou você quebra a maldição. Na lenda medieval, ouvir o nome de batismo de alguém chamado três vezes acaba com ela. Para melhores resultados, remover uma maldição licantrópica deve envolver uma longa busca, com grande risco; por exemplo, uma busca pela planta feng-feng que floresce à noite no Tibete, que coincidentemente atua como um remédio contra o envenenamento por acônito (matalobos). Alguém que descobre que tem a atribulação — provavelmente ouvindo dos camaradas, possivelmente até por dedução — só pode esperar controlar os efeitos, mais obviamente estando ciente das fases da lua e tomando precauções como se trancar em uma gaiola nas noites oportunas.

Vantagens: Audição Aguçada 3 [6]; Dentes Afiados [1]; Garras Afiadas [5]; Hipoalergia [10]; Imunidade a Doenças [10]; Imunidade a Venenos (Acesso, Não contra Matalobos, -10%) [14]; Noção do Perigo [15]; Olfato Discriminatório [15]; Paladar/Olfato Apurado 3 [6]; Pelagem [1]; Recuperação da Consciência [10]; RD 15 (Ruína, Prata ou Matalobos, -10%; Sem Armadura, -40%; Enrijecido 2, +40%) [68]; Reflexos em Combate [15]; Regeneração (Muito Rápida; Ruína, Prata ou Matalobos, -10%) [90]; Silêncio 1 [5]; Superaudição [5]; Tolerância à Temperatura 5 [5]; Visão Noturna 2 [2]; Voz Penetrante [1].

Desvantagens: Aparência (Monstruoso) [-20]; Ataque Infeccioso [-5]; Bestial [-10]; Dificuldade com Números [-5]; Estigma Social (Monstro) [-15]; Falido [-25]; Gula (12) [-5]; Hábito Detestável Racial (Devora pessoas) [-15]; Incapaz de Falar [-15]; Manuseadores Precários [-30]; Não-iconográfico [-10]; Repugnância (Matalobos) [-5]; Sanguinolência (12) [-10].

Variações

A forma humana é intencionalmente minimalista. A Forma Alternativa pode ter as limitações Apenas em Emergências, Gatilho (Luz da Lua), Incontrolável (talvez com apenas inconsciente), e outras limitações de Acesso (“Apenas por um lado do desdobramento de personalidade”, “Apenas ao ar livre”, etc.), ou ser uma total Forma Alternativa Desvantajosa (pág. 16) em vez de, ou também com os modificadores listados. Outras desvantagens adequadas para a forma humana incluem Assustar Animais (possivelmente limitado apenas a cães), Complexo de Culpa, Solitário, Maníaco-Depressivo e Obsessão (Encontrar uma cura). No filme de 1941, o licanthropo podia ver a morte de sua próxima vítima na mão ou na testa da alma infeliz. Construa isso com Precognição (Um Evento, -40%) e/ou um Destino [-10] em série.

A forma bestial também pode variar, geralmente na direção de “monstro de combate ainda mais horripilante”. Várias representações de filmes corroboram o aumento de PV, PF ou RD; acrescentando Padrão de Tempo Alterado, Visão no Escuro, Esquiva Ampliada, Regeneração (Extrema), Super Salto, Presas, Indomável ou até mesmo Durabilidade Sobrenatural total; ou ser competente em Torção de Pescoço (pág. MB232). Desvantagens adicionais podem incluir uma real Vulnerabilidade à prata, juntamente com Fúria, Daltonismo ou Assustar Animais.

DEVORADORES DE HOMENS

Muitos monstros da natureza são baseados em parte em predadores homens. O monstro persa-indiano conhecido como *manticora* traça seu nome etimologicamente para o termo em persa média para “devorador de homens”; a lenda provavelmente evoluiu de contos do tigre de Bengala. O *ngojama* (págs. 96–97) e o *chemosit* (um cruzamento entre hiena e urso) do Quênia provavelmente surgiu do medo dos devoradores de homens. Embora nenhum grande predador terrestre habitualmente ataque o homem, uma fera suficientemente velha, doente ou desesperada o fará. E, antes das armas e da luz elétrica, os ataques de animais devoradores de homens eram, sem dúvida, muito mais comuns onde quer que os grandes carnívoros se apertassem contra os campos desmatados das aldeias humanas.

No mar é outra história. Ataques horríveis de crocodilos e tubarões mataram milhares de homens até a Segunda Guerra Mundial...

O Leão Devorador de Homens

Os devoradores de homens mais mortais da história apareceram em 1898 na região de Tsavo, no Quênia. Dois leões jovens e saudáveis começaram a atacar trabalhadores nativos que construíam uma ponte sobre o rio Tsavo. Entre março e dezembro, os leões mataram 135 trabalhadores, muitas vezes despedaçando-os ao alcance dos ouvidos de seus companheiros.

O engenheiro de pontes John Henry Patterson tentou perseguir e matar os leões, aparentemente sem resultado. Os leões atacaram em plena luz do dia, à vista de grandes grupos de homens, mas desapareciam na floresta de espinhos da área antes que pudessem ser capturados ou até perseguidos. Eles pulavam cercas de 3 metros e alcançavam nativos em árvores de 4,5 metros. Eles começaram a atacar o hospital, e quando Patterson removeu os pacientes do hospital para um provisório, e deixou o antigo prédio cheio de sangue como isca, os leões atacaram o novo hospital enquanto ele esperava inutilmente em sua armadilha.

Patterson finalmente matou o primeiro leão em dezembro. Na semana do Natal, ele caiu do seu abrigo de caça, quebrando a perna, quando o segundo leão o atacou. Ele de alguma forma conseguiu matar a fera com sua última bala, a 15 centímetros de distância. As peles dos devoradores de homens de Tsavo ainda estão em exibição no Museu Field de História Natural, em Chicago.

Alguns zoólogos especulam que os leões de Tsavo (onde outros leões continuaram a atacar e matar humanos por mais três gerações) se acostumaram com a carne humana se alimentando daqueles deixados para morrer pelos comerciantes de escravos locais, cujas caravanas cruzavam a área. Se assim for, isso reitera o tema clássico da Natureza como punidora ou vingadora, acrescentando sua própria contribuição sangrenta às misérias pecaminosas da humanidade. Nos contos de horror modernos, a Natureza está mais frequentemente vingando especificamente os crimes da humanidade contra ela — ou pelo menos lembrando ao homem que ela ainda é a chefe do planeta.

Leão Devorador de Homens

49 pontos

Modificadores de Atributos: ST+6 (Manuseadores Precários, -40%; Tamanho, -10%) [30]; DX+3 (Manuseadores Precários, -40%) [36]; IQ-5 [-100]; HT+1 [10].

Modificadores de Características Secundárias: MT +1; PV+3 (Tamanho, -10%) [6]; Vont+6 [30]; Per+7 [35]; Deslocamento Básico+4 [20].

Vantagens: Dentes Afiados [1]; Garras Afiadas [5]; Noção do Perigo [15]; Pelagem [1]; Reflexos em Combate [15]; RD 1 [5]; Silêncio 2 [10]; Tolerância à Temperatura 1 [1]; Visão Noturna 5 [5].

Desvantagens: Animal Selvagem [-30]; Hábito Detestável (Devora pessoas) [-15]; Preguiça [-10]; Quadrúpede [-35].

Perícias Raciais: Briga (F) DX+2 [4]-15; Corrida (M) HT+2 [8]-13; Furtividade (M) DX [2]-13.

Variações

Este é um leão devorador de homens mais esperto do que a média (IQ 5 em vez da usual IQ 4). Para recriar um dos devoradores de homens de Tsavo, aumente a ST e a HT em um ou dois níveis (eles eram *grandes*, mesmo para leões), melhore a Furtividade e remova a Preguiça. Para a astúcia quase sobrenatural daquelas feras exibidas, acrescente vantagens como Intuição — e talvez aumente a IQ para 6!

Estamos enfrentando uma máquina perfeita e devastadora. Um milagre da evolução. Essa máquina nada, come... e faz outros tubarõezinhos. É só.

– Matt Hooper, em *Tubarão*

O Tubarão Devorador de Homens

Possivelmente, o devorador de homens mais sugestivo em todo o horror é o grande tubarão branco do filme *Tubarão*. Peter Benchley baseou seu romance original em uma série de ataques de tubarão na costa de Jersey em 1916 (que podem ter sido realizados por tubarões-touro), e o filme evoca os ataques de tubarão aos sobreviventes do *USS Indianápolis*, torpedeado em 1945. Os tubarões (provavelmente tubarão-gralha-branca-oceânico) mataram talvez um quinto dos 550 homens que morreram enquanto esperavam por resgate em mar aberto e devoraram os cadáveres daqueles que sucumbiram à sede, exposição ao sol, e ferimentos.

Décadas de defesa paciente por biólogos marinhos não podem desfazer os medos primitivos que Benchley aproveitou: o grande tubarão branco é uma máquina projetada para matar. E os espectadores do filme de Spielberg, não menos que os adoradores havaianos do deus-tubarão Kamohoali'i, sabem o que a Natureza *verdadeiramente* o projetou para matar: nós.

Grande Tubarão Branco Devorador de Homens

50 pontos

Modificadores de Atributos: ST+28 (Manuseadores Precários, -40%; Tamanho, -30%) [84]; IQ-6 [-120]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: MT +3; Vont+6 [30]; Per+6 [30]; Deslocamento Básico+2 [10].

Vantagens: Audição Subsônica [5]; Dentes Afiados [1]; Deslocamento Ampliado 1 (Velocidade Aquática 14; Custo Fadiga, 2 PF, -10%) [18]; Duro de Matar 2 [4]; Esquiva Ampliada 1 [15]; Golpeadores (Focinho; Contusão; Incapaz de Aparar, -40%) [3]; Olfato Discriminatório [15]; Reflexos em Combate [15]; Resistência à Pressão 2 [10]; RD 1 [5]; Sentido de Vibração (Água) [10]; Tolerância à Temperatura 1 [1].

Desvantagens: Animal Selvagem [-30]; Fúria (6) (Gatilho, Sangue, -20%) [-16]; Hábito Detestável (Devora pessoas) [-15]; Ictioide [-50]; Irritabilidade (9) [-15].

Perícias Raciais: Briga (F) DX+2 [4]-12; Sobrevivência (Mar Aberto) (M) Per+4 [16]-14.

Traços Inerentes: Não Respira (Guelras).

Variações

Como o leão devorador de homens (acima), esse tubarão é mais esperto que a média (IQ 4 em vez de IQ 2). E, assim como o leão, acrescentar vantagens como Intuição pode replicar um inimigo astuto digno de três sequências no cinema.

O NATURAL ANTINATURAL

Se a Natureza mesmo em pequenas mordidas é assustadora, então Natureza demais parece francamente... antinatural. Este é o “bosque escuro e profundo” dos contos de fadas dos irmãos Grimm, o “inferno verde” e a “lagoa negra” dos exploradores brasileiros, a imensidão sob a neve do *wendigo* (pág. 72), e o deserto austero e sem fim que Richard Burton especulou criou os contos sobre o *ghilan* (veja *Carinçal*, págs. 59–60). Isso também são árvores ou animais ou insetos se comportando de forma estranha, ou agressiva, ou ambos — desde os noitíbios de Lovecraft até a praga de vermes em *Slither*. Em medos mais recentes, o “natural antinatural” é a resposta da Natureza à invasão humana, arrogância e poluição.



Monstros do Pântano

A natureza retém seu terror onde quer que ela deseje (veja “Os Salgueiros” de Algernon Blackwood para o horror supremo evocado por um agradável local de piquenique), mas ela talvez seja mais fecunda, primitiva e caótica no pântano. Onde a água, o solo, as plantas e a névoa se misturam em um mistério quase impenetrável — ali mora o horror.

De Robert E. Howard, a Len Wein, a *Anjos Rebeldes*, os monstros do pântano ameaçaram tanto aventureiros quanto inocentes. O descrito aqui é uma massa de vegetação viva — basicamente de forma humanoide (embora possa ter Braços Adicionais, Crescimento ou Elasticidade) — que ataca com cipós espinhosos e golpes por contusão. Outros tipos incluem o “Macaco Doninha”, tipo o Pé-Grande (veja *Homem-Macaco*, pág. 154), o cadáver revivido (Solomon Grundy, da DC Comics), e versões do onipresente povo-serpente (pág. 84).

Monstro do Pântano

399 pontos

Modificadores de Atributos: ST+10 [100]; IQ-5 [-100]; HT+3 [30].

Modificadores de Características Secundárias: Vont+5 [25]; Per+7 [35].

Vantagens: Ambidestria [5]; Anfíbio [10]; Ataque Adicional 1 [25]; Ataque Constrictivo [15]; Atribulação 2 (Prazo Estendido, 30x, +60%; Acompanhamento, Golpeadores, +0%; Alucinação, +50%; Atraso, 1 hora, -20%) [38]; Camaleão 5 (Acesso, Apenas

no pântano, -40%) [15]; Consumo Reduzido 4 (Somente Alimentos, -50%) [4]; Empatia com Plantas [5]; Espinhos (Curtos) [1]; Falar com Plantas [15]; Fleuma [15]; Golpeadores (Espinhos; Perfurante; Divisor de Armadura, (0,5), -30%; Incapaz de Aparar, -40%; Comprido, +5 MT, +500%; Fraco, -50%) [24]; Hipoalergia [10]; Idade Imutável [15]; Impossível de Matar 2 (Acesso, Apenas no pântano, -40%; Calcanhar de Aquiles, Fogo, -50%) [20]; Não Dorme [20]; Noção do Perigo (Acesso, Apenas no pântano, -40%) [9]; Pendular [5]; Recuperação da Consciência (Acesso, Apenas no pântano, -40%) [6]; Regeneração (Ruína; Acesso, Apenas no pântano, -40%) [6]; Restaurar Membros (Acesso, Apenas no pântano, -40%) [24]; Retenção 5 (Cipós; Efeito de Área, 4 metros, +100%; Ambiental, Pântano, -40%; Prazo Estendido, 3x, +20%; Persistente +40%) [22]; Tolerância a Ferimentos (Homogêneo) [40]; Ultraflexibilidade das Juntas [15]; Visão 360 Graus [25].

Desvantagens: Aparência (Monstruoso) [-20]; Bestial [-10]; Fragilidade (Queimável) [-5]; Incapaz de Falar [-15]; Sangue Frio (10 °C) [-5]; Sem Imaginação [-5]; Vulnerabilidade (Herbicida x4) [-20].

Traços Inerentes: Respira CO₂ em vez de O₂; Infravisão; Adaptação ao Terreno (Pântano).

Variações

Monstros do pântano podem ser capazes de emitir esporos que controlam a mente através de suas flores ou vagens (use a habilidade Controle da Mente vista em *Desgrenhado*, pág. 69); dissolver e ressurgir em outro lugar no pântano (Dobra com Limite de Distância e Gasto Adicional de Tempo); ver por intermédio de flores ou animais do pântano (Clariscência com Clarividência e Alcance Ampliado); atirar jatos de água do pântano (Ataque por Contusão); ou inocular alvos com veneno vegetal mortal (Veneno Forte, pág. 12). Os realmente assustadores podem beber sangue através de suas raízes! No mínimo, esse último teria Sanguessuga 1 com Imprecação e Longa Distância.

Hordas de Animais

Da horda de ratos que devoraram o bispo Hatto na lenda medieval às aves furiosas no filme de Alfred Hitchcock, *Os Pássaros*, animais demais em um só lugar significa horror. Os enxames malévolos em ferocidade nos filmes feitos para TV já incluíram tudo, de cães a vermes, de abelhas a piranhas.

Uma horda é um enxame (pág. MB461) que ocupa vários hexágonos em um mapa de combate. O Deslocamento e dano são normais para esse tipo de enxame. No entanto, uma horda pode atacar uma pessoa por hexágono ocupado; na prática, tem Ataques Adicionais. Determine o MT a partir de seu diâmetro e acrescente +2; por exemplo, uma horda, ou enxame, de um hexágono tem um metro de diâmetro e tem MT 0 em vez de -2. Este MT afeta os testes de Visão para identificar a horda, mas não os testes de combate, pois uma horda atinge e é atingida automaticamente. Uma horda é difícil de dispersar — multiplique o PV do enxame pelo diâmetro da horda em metros para encontrar o dano total necessário.

Exemplo: Um vampiro com o coração partido enche um estádio de futebol com morcegos. Um enxame de morcegos de um hexágono tem MT 0 e Deslocamento 8, leva 8 PV para dispersar e inflige 1d de dano por corte/turno a uma vítima. Esta horda tem 100 metros de diâmetro, no entanto! Ela ainda tem Deslocamento 8, mas seu MT é +12, e inflige 1d de dano por corte/turno a até 7.850 alvos. É dispersa depois de perder 800 PV — quando o vampiro terá fugido com o goleiro alvo de sua paixão não correspondida.

Os heróis também podem encontrar hordas de Unseelies (pág. 83), carniçais (pág. 59) ou zumbis (pág. 90–92). Para hordas de inimigos do tamanho de um homem, veja *Bandos de Zumbis* (pág. 91).

Animais Gigantes

Desde *King Kong* em 1933, aumentar um animal comum para um tamanho gigante funciona como uma receita confiável para o horror. Formigas, macacos, coelhos, lagartos, morcegos, jacarés, cobras, tarântulas e pássaros enormes — muitas vezes criados por tecnologias insensatas do homem de testes atômicos ou resíduos tóxicos — aterrorizam as telas de filmes B desde a década de 1950, e ainda podem ser vistos esmagando elencos de subcelebridades em superproduções feitas para a TV. Embora suas associações possam ser com o modo exagerado (pág. 129), pulp (pág. 124) ou até mesmo horror bobo (pág. 126), animais gigantes enlouquecidos podem ser realmente assustadores, como qualquer um que já tenha visto um gato de tamanho normal enfurecido deve ser capaz de imaginar. Feras gigantes podem evocar o surrealismo (pág. 123) e até o horror cósmico (pág. 124–125), especialmente se estiverem inchados ou claramente contaminados por forças externas.

Para transformar um animal normal em um gigante, aumente o MT para o tamanho desejado. A partir disso, encontre a altura do animal na *Tabela de Modificador de Tamanho* (pág. MB19). Então, conforme discutido para Crescimento (pág. MB50), aumente a ST para 5 × a altura final em metros. Isso ajuda a aumentar o PV e o dano para valores adequados. A criatura cobre mais terreno agora, então também dobre o Deslocamento para cada +3 de MT.

Animais gigantes são *durões*. Eles são menos vulneráveis ao veneno e raramente parecem se cansar perseguindo a heroína pela Broadway; considere adicionar Boa Forma ou Ótima Forma. Para replicar totalmente os colossos dos filmes — que nunca parecem virar picadinho depois que o primeiro tanque os acerta — adicione RD (para criaturas com uma armadura natural) e/ou Duro de Matar; um nível adicional para cada +1 para MT parece “lógico”, mas sintase à vontade para ajustar isso para se adequar à sua ideia da resistência da fera. A Recuperação Acelerada também pode ser útil.

Como animais gigantes sempre se tornam perigosos predadores, adicione Reflexos em Combate e gaste pontos adicionais em Briga. Remova quaisquer características da fera original que não façam mais sentido, mas também adicione quaisquer ataques especiais apropriados; por exemplo, uma criatura com mãos ou cauda preênsil pode adquirir um Ataque Constritivo contra alvos de tamanho humano. Finalmente, adicione Terror — porque nos filmes, apenas ver um lêmure gigante atinge os cidadãos de Backlot City com um medo irracional! Adicione pelo menos um nível de Terror para cada MT +2; por exemplo, um monstro com MT +6 fica com Terror 3, causando Verificações de Pânico com redutor de -2.

Macaco de Quinze Metros

Este é o gorila da página MB457 que se transformou em um macaco gigante (50') para mostrar essas diretrizes em ação.

ST: 85	PV: 85	Velocidade: 6,00
DX: 12	Vont: 10	Deslocamento: 28
IQ: 6	Per: 10	Peso: 10 toneladas
HT: 12	PF: 12	MT: +6
Esquiva: 9	Aparar: –	RD: 6

Agarrar (12): Seguido por *Torcer Pescoço ou Membros* (pág. MB404) ou Ataque Constritivo (pág. MB42) contra alvos de MT 0 ou +1. Alcance C-7.

Esmagar (12): 9d+1 contusão. Alcance C-7.

Pisotear (10): 9d+2 contusão. Alcance C-8.

Características: Animal Selvagem; Ataque Constritivo; Dentes Afiados; Duro de Matar 5; Ótima Forma; Pelagem; Pendular; Recuperação Acelerada; Reflexos em Combate; Terror 3.

Perícias: Briga-12; Escalada-14.

MEDO DO SEXO

Um elemento central ao medo da natureza é o medo do sexo. Durante o sexo, afinal, os humanos estão obedecendo a seus impulsos animais mais primitivos, em vez da racionalidade que as culturas civilizadas tendem a exaltar. O sexo também é confuso, envolvendo fluidos, pele e outras coisas naturais, na maioria das vezes encobertas durante outros momentos. Finalmente, o sexo pode criar uma nova vida, a chave central para a magia da fertilidade — e para a literatura de horror, dos épicos sumérios ao filme *Colheita Maldita*. O medo explícito do sexo parece mais comum em sociedades restritas como a Inglaterra vitoriana e a América puritana. Na mente puritana, esse medo se misturava especialmente fortemente com o medo semelhante do “mundo selvagem” natural, que estava cheio de índios mortais não-cristãos (veja *Medo dos Nativos*, pág. 66).

Vampiros, Novamente

Esse puritanismo compartilhado poderia explicar por que as histórias de vampiros britânicas e americanas quase sempre têm um componente sexual. Seus vampiros geralmente são sexualmente atraentes e/ou sexualmente pervertidos. Com o surgimento da AIDS, o vampiro sexualizado mais uma vez simboliza a doença também — assim como fez na Londres vitoriana atormentada pela sífilis de Bram Stoker.

Vampiro Romântico

252 pontos

Esta é a fera sexy dos pesadelos (e sonhos) pudicos.

Modificadores de Atributos: HT+5 [50].

Vantagens: Aparência (Bonito) [12]; Atribulação 3 (Agente Sanguíneo, -40%; Êxtase, +100%; Interligação, +10%) [51]; sem Características Sobrenaturais (Sem Calor Corporal) [1]; Carisma 3 [15]; Dentes Afiados [1]; Sanguessuga 1 (Agente Sanguíneo, -40%; Cura PF, +60%; Interligação, +10%) [33]; Vampiro (pág. MB262) [150]; Voz Melodiosa [10].

Desvantagens: Luxúria (12) [-15]; sem Mordida de Vampiro [-30]; Segredo (Perverso Sexual) [-10]; Segredo (Vampiro) [-30].

Peculiaridades: Compreensivo [-1]; Mente Aberta [-1].

Perícias: Arte Erótica (M) DX+2 [8]-12; Dissimulação (M) IQ [2]-10; Sex Appeal (M) HT [2]-15; Trato Social (Alta Sociedade) (F) IQ+2 [4]-12.

Variações

Vampiros românticos tradicionalmente se passam por humanos na sociedade, explicando o Segredo (e a falta de Estigma Social). Uma Reputação como um grande amante — ou talvez como um imoral depravado — é provável. Sua habilidade Sanguessuga funciona através de sua mordida, e pode muito bem ter Mordida Viciante (pág. 21), além da Atribulação vinculada. As perícias são habitualmente adquiridas ao longo dos séculos, não “racialmente aprendidas” por si só.

Lâmia: Esta é a lâmia romântica descrita por Keats — não a antiga deusa-serpente grega que come crianças e arrancado-ra de olhos (veja *Lilitu*, págs. 93–94). Ela concede inspiração aos poetas em troca de sua energia vital. Uma lâmia também pode ter poderes de ilusão ou uma mordida venenosa (Ativada ou Desativada à Vontade). **Estatísticas:** Vampiro Romântico [252]; acrescente DX+2 [40], Aptidão Mágica 1 [15], Atribuição 1 (Vantagem, Poeta 3, +150%; Agente Sanguíneo, -40%; Prazo Estendido, Permanente, Até a próxima obra-prima, +150%; Interligação, +10%) [37], Características Sobrenaturais (Incapaz de Fechar os Olhos) [-5], Controle da Mente (Base visual, -20%) [40], Feições Estranhas (Olhos de Serpente) [-1], Forma Alternativa (Povo-Serpente, pág. 84) [15], Sangue Frio (10 °C) [-5], e Vulnerabilidade (Ataques Decapitantes ×2) [-10]; remova Aversão (Água Corrente), Dependência, Dominação, e Forma Alternativa (Morcego, Lobo); e troque Aversão (Alho) para (Móli), Falar com Animais para (Cobras, -60%), e o Calcanhar de Aquiles para o Fogo. 408 pontos.

Súcubos

Súcubos são seres imateriais que se materializam para se alimentar da energia sexual. A Igreja medieval os identificou como demônios. Eles supostamente mudaram da forma feminina para a masculina (no último disfarce, eles foram chamados de *íncubo*), impregnando vítimas do sexo feminino com o esperma roubado de suas vítimas do sexo masculino! A prole de tal acasalamento pode se tornar um meio-demônio ou um estripador (págs. 70–71), ou ser maculado de alguma outra maneira.

É provável que essa lenda tenha suas origens na “síndrome da bruxa da noite”: a sensação de alguém (muitas vezes percebido como uma velha) sentado em seu peito à noite, impedindo você de respirar. Esse fenômeno, também conhecido como Consciência Durante a Paralisia do Sono (ASP), afeta 15% dos americanos. Também pode explicar muitas histórias de abduções alienígenas. No entanto, para os propósitos de um jogo de horror empolgante com classificação só para maiores, a ASP é *causada* por súcubos, que atormentam a humanidade desde os tempos

da Grécia e Roma antigas. Súcubos encantam e seduzem suas vítimas, e drenam sua essência através do ato sexual, muitas vezes matando-as. Alguns, em vez disso, escravizam uma vítima favorita, concedendo desejos poderosos, mas constantemente drenando sua força vital até o ponto em que ela está sempre à beira da morte.

Súcubo

378 pontos

Modificadores de Atributos: ST+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: Vont+2 [10].

Vantagens: Aparência (Muito Bonito) [16]; Ataque Constrictivo [15]; Entidade Alternante (pág. 27) [227]; Hermafrodito [5]; Morfose (Cosmética, -50%; Mantém a Forma, -20%) [30]; Pesadelo 3 (pág. 13) [54]; Sanguessuga 2 (Cura Acelerada, +25%; Acesso, Exige intimidade sexual, -25%; Agente de Contato, -30%; Roubar PF, +50%; Gasto Adicional de Tempo 10, -100%) [6]; Sono (pág. 13) [47]; Ultraflexibilidade das Juntas [15]; Visão no Escuro [25]; Voz Melodiosa [10].

Desvantagens: Aversão (Símbolos Religiosos) [-10]; Características Sobrenaturais (Sem Reflexo) [-10]; Dependência (Energia Sexual; A cada noite) [-30]; Egoísmo (6) [-10]; Estigma Social (Espírito Maligno) [-15]; Luxúria (12) [-15]; Noturno [-20].

Peculiaridades: Compreensivo [-1]; Mente Aberta [-1].

Modificadores de Perícias Concedidos pela Raça: +3 para Arte Erótica [6].

Perícias Raciais: Arte Erótica (M) DX+8 [2]-18*; Sex Appeal (M) HT+8 [2]-18†.

Traços Inerentes: Afetado por Barreira Astral, Expulsar, Repelir Espíritos, e Espantar Espírito; Pode ser repellido pela Fé Verdadeira.

* Inclui +5 pela Ultraflexibilidade das Juntas e +3 pelos bônus de perícia concedidos pela raça.

† Inclui +6 pelo Muito Bonito e +2 pela Voz Melodiosa

Medo dos Nativos: O Manitu

O *manitu*, derivado do folclore do índio americano, representa o espírito vivo de um xamã falecido. Ele retorna ao mundo mortal para reparar injustiças ou crimes cometidos contra o falecido xamã ou sua tribo. Ele renasce entre os vivos na forma de um animal — geralmente o totem do xamã (normalmente um lobo, búfalo, urso ou veado) — e permanece nessa forma até que o animal atinja a maturidade. Nesse ponto, o *manitu* pode alternar livremente entre a forma animal e humana. Se for morto em qualquer forma antes de se vingar, ele sempre retorna.

Um *manitu* em forma humana tem atributos acima da média (12 a 14); NH 15+ em Arco, Arma de Arremesso (Maça/Machado ou Lança), Faca, e Lança; e Forma Alternativa (Animal Totêmico). Ele também possui poderes mágicos — geralmente uma ou duas mágicas de Animais ou elementais com altos níveis de habilidade. Ele usa as peles do animal de seu nascimento, fornecendo o valor da RD da fera.

Manitus mais frequentemente se manifestam (na ficção de horror do homem branco, pelo menos) quando o homem branco comete crimes contra os nativos americanos. Profanar túmulos, violar tratados, etc. atrai a atenção de um *manitu*, caso a tribo perca seu xamã em tal ato. O *manitu* renasce como um animal infantil, então geralmente leva vários anos antes que a criatura ataque. Nesse ponto, ele ataca selvagemmente homens brancos enquanto está em forma animal e depois retorna rapidamente à forma humana antes que as autoridades cheguem. Sua sede de vingança não pode ser satisfeita — apenas destruí-la pode pará-la.

Outras culturas tribais que reverenciam xamãs ou feiticeiros têm crenças semelhantes. Esta lenda pode ser adaptada a quase qualquer local onde uma civilização tomou o lugar de outra. Talvez druidas “manitus” assediem as legiões em uma campanha de horror romana, ou marcianos “manitus” assombram colonos britânicos em um cenário steampunk!

MEDO DA LOUCURA

Enquanto a mácula e a natureza ameaçam o mundo normal e racional exterior, a loucura o corrói por dentro. O louco escondido na sociedade ordenada — como os impulsos loucos que espreitam dentro de cada um de nós — torna impossível antecipá-lo, negociar com ele, ou impedi-lo.

As sociedades históricas responderam à loucura da melhor maneira possível. Os gregos tentaram canalizá-lo para os esportes ou, na pior das hipóteses, para a catarse religiosa e dramática. Para as culturas islâmicas, os loucos eram tocados por Deus, monstros no antigo sentido de profecias e presságios divinos — mas também eram assiduamente evitados, sempre que possível. A orgulhosa e racional Inglaterra georgiana e vitoriana teceu teorias sobre a origem e a cura da loucura, enquanto exibia maníacos para os ricos ociosos (mas tão sãos) por um xelim. Essas teorias inconstantes sobre a causa da loucura levaram à mudança de monstros para personificá-la, de espíritos aéreos à prole de linhagens maculadas a depravados de olhos vidrados, a esquartejadores em série de crianças.

O ASSASSINO EM SÉRIE

O assassino em série moderno é geralmente um sociopata, incapaz de distinguir o certo do errado de forma significativa. Ele provavelmente foi abusado quando criança, embora isso não seja uma regra. As chances são boas de que ele começou a matar animais bem antes de se voltar para os humanos. Normalmente, mas nem sempre, ele escolhe alvos que considera sexualmente atraentes e repete seus métodos em circunstâncias semelhantes. De fato, somente depois de três assassinatos separados com o mesmo modus operandi é que as autoridades policiais consideram o caso um assassinato em série em andamento — e essa decisão pode levar muito mais tempo se as vítimas forem indivíduos marginalizados, como prostitutas ou pessoas em situação de rua.

Os historiadores do crime traçam os assassinos em série como um fenômeno que remonta a Jack, o Estripador (pág. 70), embora vários casos individuais, resolvidos e não resolvidos, existam no século ou mais antes de seu tempo. Certos assassinos em massa pré-modernos, como Gilles de Rais, o infame Barba Azul, e Vlad Țepeș (veja *Vlad, o Empalador*, pág. 57), também pode ter sido o que hoje consideraríamos assassinos em série; no entanto, eles estavam em posições de grande poder e influência política. Nos tempos modernos, Idi Amin (ditador de Uganda) e Jean-Bédél Bokassa (da República Centro-Africana) igualaram as façanhas e a loucura desses assassinos, matando sem uma razão política ou ideológica clara. Finalmente, alguns casos históricos de “lobisomem” podem ter sido, na verdade, assassinos em série à solta — uma prefiguração do renascimento do assassino em série como o lobisomem moderno, mostrando a face humana da sanidade para o mundo enquanto esconde um monstro devorador dentro.

Assassino em Série

-53 pontos

Vantagens: Intuição [15]; Serendipidade 1 [15].

Desvantagens: Assassino Compulsivo (15) [-7]; Fantasia (Maior — praticamente qualquer coisa!) [-10]; Irritabilidade (12) [-10]; Obsessão (12) (Próximo assassinato) [-10]; Sadismo (12) [-15]; Segredo (Assassino em Série) [-30]; Solitário (12) [-5].

Perícias: Dissimulação (M) IQ+1 [4]-11.

Variações

Esta é uma lente de personagem em vez de um modelo racial, intencionalmente ampliada o suficiente para cobrir a maioria dos casos conhecidos de assassinos em série modernos. Toda a gama de desvantagens de personalidade — de Cuidadoso a Hábito Detestável (Necrofilia) — também está disponível, com Dor Crônica (enxaqueca), Ingênuo, Insensível, Marca Registrada, Pouca Empatia, e Vozes Fantasmagóricas sendo comuns. Alguns assassinos em séries (como o do Zodíaco e o Filho de Sam) usam armas; *assassinos psicopatas* nunca o fazem.

O ASSASSINO PSICOPATA

O assassino psicopata é a versão cinematográfica do assassino em série, o “esquartejador” em filmes como *Halloween: A Noite do Terror*, e *Sexta-Feira 13*. Ele é o assassino em série transformado em um monstro arquetípico. Assassinos psicóticos quase sempre têm disfunções sexuais grotescas, histórias pessoais infernais e um apetite insaciável por assassinato. Eles tendem a matar em dias significativos, como o aniversário de algum trauma passado ou uma onda anterior de assassinatos. Eles também tendem a cometer assassinatos em massa amplamente espaçados ou uma onda de assassinatos, em vez de assassinatos em série comuns. Ao contrário dos assassinos em séries, os psicopatas não mantêm o mesmo modus operandi, muitas vezes se contentando com uma marca registrada simples, como uma máscara de hóquei ou um padrão de telefonemas perturbadores.

Assassino Psicopata

199 pontos

Modificadores de Atributos: ST+2 [20]; DX+3 [60]; HT+3 [30].

Modificadores de Características Secundárias: PV+2 [4].

Vantagens: Deslocamento Fantasmagórico (pág. 14) [30]; Duro de Matar 2 [4]; Hipoalergia [10]; Mestre de Armas (Armas Improvisadas) [40]; Queda de Gato [10]; Recuperação da Consciência [10]; RD 2 [10]; Reflexos em Combate [15]; Sorte Extraordinária [30]; Tolerância a Ferimentos (Homogêneo) [40].

Desvantagens: Assassino Compulsivo (12) [-15]; Hábito Detestável (Assassino de adolescentes voyeurista) [-15]; Intolerância (Mulheres sexualmente ativas) [-5]; Obsessão (12) (Assassinar adolescentes) [-10]; Pouca Empatia [-20]; Sadismo (12) [-15]; Sanguinolência (12) [-10]; Segredo (Assassino Psicopata) [-30]; Solitário (12) [-5].

Peculiaridades: Marca Registrada [-1].

Perícias: Briga (F) DX+2 [4]-15; Furtividade (M) DX+2 [8]-15.

Variações

O tema moderno do “assassino psicopata” surgiu não apenas do lobisomem, mas também da carreira de Jack, o Estripador (pág. 70) e de lendas contadas em volta de fogueiras.

“*Homem Gancho*”: Este lendário “assassino sexual maníaco com um gancho na mão” surgiu no folclore americano em meados da década de 1950, possivelmente inspirado pelos assassinatos não resolvidos do “Fantasma de Texarkana” de 1946 (que envolveram uma Colt calibre 32) em Texarkana, Texas. **Estatísticas:** Assassino Psicopata [199]; crescente Luxúria (6) [-30], Maneta (Uma Mão) [-15], e sem Mestre de Armas [-40]; e compre a perícia Faca (F) DX+2 [4]-15. 118 pontos.

Lenda Urbana Viva: O conto do “Homem Gancho” pode ser o ritual que o mantém vivo! Este é o “Homem Gancho” como uma forma-pensamento, ou tulpá (pág. 81); ele “hiberna” no reino astral até que a temporada de acampamentos comece a cada primavera, e então retorna para matar. Como o “Homem Gancho” (acima), mas crescente Controle do Metabolismo 8 (Hibernação, -60%) [16], e Manutenção (Difundir a lenda urbana; 6–10 pessoas; Semanal; Acesso, Não durante o inverno, -40%) [-12]. 122 pontos.

O Assassino ao Meu Lado

O sucessor moderno do Lobo Mau e do “sedutor” gótico pega um pouco do vampiro, do lobisomem e até do demônio — todos reinterpretados na linguagem moderna do assassino em série. Vagamente baseado em H. H. Holmes, Ted Bundy e outros assassinos em séries estranhamente sociáveis e carismáticos, o “bonitão desconhecido” pode ser um anti-herói (como em *Hannibal*) ou mesmo o protagonista (como em *Dexter*).

Bonitão Desconhecido

259 pontos

Modificadores de Atributos: ST+1 [10]; DX+2 [40]; IQ+2 [40]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: PV+1 [2]; Vont+2 [10].

Vantagens: Agente Cativante 2 [30]; Deslocamento Fantasmagórico (pág. 14) [30]; Duro de Matar 2 [4]; Hipoalergia [10]; Mestre de Armas (Armas Improvisadas) [40]; Queda de Gato [10]; Recuperação da Consciência [10]; Reflexos em Combate [15].
• 20 pontos em Aparência [Varia], Carisma [5/nível], Rosto Sincero [1], e Voz Melodiosa [10].

Desvantagens: Assassino Compulsivo (12) [-15]; Insensível [-5]; Marca Registrada [-1]; Segredo (Assassino em Série) [-30].

Peculiaridades: Mata somente para punir “malfeitores” ou para se proteger [-1].

Perícias: Briga (F) DX+2 [4]-14; Dissimulação (M) IQ+4 [8]-16*; Furtividade (M) DX+2 [8]-14.

* Inclui +2 pelo Agente Cativante.

Variações

Para um bonito desconhecido ainda mais sedutor, substitua Deslocamento Fantasmagórico por um pacote de perícias Deslumbrar modificadas (pág. MB194) baseadas em Dissimulação em vez de Oratória.

Ancestral de Punch, o Arlequim — uma figura da *comedia dell'arte* no século 16 — pode ter vindo do bobo da corte medieval, ou Louco, cuja “loucura” o deixava falar a verdade fora das fronteiras da lei e da razão. Grupos de bobos chamados *mummers*, que usavam máscaras pintadas e multicoloridas enquanto encenavam combates exagerados, apareceram na Troyes medieval no século XIII. De acordo com alguns estudiosos, suas tradições descendem dos cultistas de Dionísio, que realizavam travessuras malucas na morte do ano na Grécia antiga.

Os *mummers* — e seus colegas britânicos, os *Hognels* — eram frequentemente acusados de abrigar bruxos e conspiradores em suas fileiras. O modelo abaixo considera algo ainda pior: que dentro desses bandos nômades de palhaços espereiras seres não-humanos (ou mutantes) conhecidos como “caras pálidas” ou “cara-de-giz”, que adoram o bizarro e louco deus Komus (provavelmente uma Coisa Que o Homem Não Deveria Saber Que Existe) e buscar o êxtase na insanidade. Caras-pálidas têm pele grossa, quase emborrachada, branca, e não têm pelos pelo corpo. Sua principal habilidade é a de emanar certos feromônios. Alguns deles provocam medo irracional e, potencialmente, flashbacks e alucinações em humanos normais; outros os fazem parecer inofensivos, agradáveis e inocentes.

Quer dizer, para humanos *adultos* normais. Os órgãos olfativos humanos mudam radicalmente na puberdade; as crianças são imunes ao “cheiro de santidade” literal do cara-pálida. Deixando de lado sua capacidade de perceber os caras-de-giz, as crianças têm muito a temer desses monstros. A razão para isso está não apenas na estranha adoração à loucura por esses seres, mas também no fato de que caras-pálidas são incapazes de gerar filhos entre si — eles precisam de um parceiro humano para isso. Um parceiro humano que enlouqueceu totalmente *antes* de deixar a puberdade. Assim, os caras-de-giz estão sempre à procura de crianças para assustar e atormentar.

Palhaço do Mal

275 pontos

Modificadores de Atributos: ST+2 [20]; DX+2 [40]; IQ+1 [20]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: Vont+2 [10].

Vantagens: Agente Cativante 2 [30]; Arremedo [10]; Controle da Mente (Acesso, Apenas Adultos, -20%; Efeito de Área, 2 metros, +50%; Emissão, -20%; Controle de Emoção, -50%; Base Olfativa, -20%) [20]; Língua Ferina [5]; Longevidade [2]; Olfato Discriminatório (Percepção de Emoções, +50%) [23]; Recuperação da Consciência [10]; RD 2 (Pele Resistente, -40%) [6]; Terror 6 (Aroma; -5 para Verificações de Pânico) [80]; Ultraflexibilidade das Juntas [15]; Visão no Escuro [25]; Voz Penetrante (Gargalhada) [1].

Desvantagens: Briguento (12) [-10]; Feições Estranhas 5 (Pele pálida como giz) [-5]; Fúria (12) [-10]; Impulsividade (12) [-10]; Intolerância (Crianças pré-púberes — especialmente as calmas, inteligentes e criativas) [-5]; Sadismo (12) [-15]; Segredo (Monstro não-humano que se delicia em atormentar e assassinar crianças) [-30].

Peculiaridades: Obrigado a ter um “trabalho de fachada” como palhaço ou mímico, de preferência em um circo [-1]; Cruel, senso de humor sarcástico [-1]; Aversões a bichos de pelúcia, como bonecos e ursinhos [-1].

O PALHAÇO DO MAL

Além do assassino psicopata como um ícone moderno de loucura aterrorizante, espereira também o palhaço malvado. Em obras-primas como o romance de Stephen King, *It – A Coisa*, e em filmes assustadoramente ruins, como *Palhaços Assassinos do Espaço Sideral*, o palhaço do mal demarca seu território como o emblema oficial de tudo o que a sociedade teme. A imagem do palhaço como mensageiro do caos e do estranho remonta a um longo caminho, antes mesmo de Punch, o palhaço-fantoches assassino do folclore britânico.

Perícias Raciais: Acrobacia (D) DX [4]-12; Atuação (M) IQ [2]-11; Disfarce (M) IQ+1 [4]-12; Prestidigitação (D) DX+1 [8]-13; Psicologia (D) IQ+1 [8]-12*.

* Acrescente +3 pelo Olfato Discriminatório dentro a até 2 metros do alvo.

Variações

Um palhaço ainda mais sedutoramente malvado pode possuir poderes ou mágicas de ilusão (veja **GURPS Poderes** ou **GURPS Magia**) para atrair as crianças ao seu alcance. Sumos sacerdotes caras-pálidas têm Gaudivore (pág. 12), Investidura de Poder e ainda outras mágicas.

Natureza Louca: Os Bodes Demoníacos

Especialmente nas sociedades pré-industriais — para quem os acasos do clima ou da vida selvagem eram frequentemente questões de vida ou morte — a natureza encarnava possibilidades incontroláveis e rebeldes, matando ou salvando por capricho. Os gregos clássicos, em particular, viam a natureza selvagem como uma força louca e enérgica a ser aplacada e temida. Eles explicitamente contrastavam o “Pânico” (nomeado em homenagem a Pã, deus da natureza... e do horror) da natureza com a calma apolínea da razão e da lógica. Para eles, os espíritos da natureza eram seres caprichosos que podiam ajudá-los ou atacá-los sem razão aparente — criaturas de pura emoção natural, impulso e loucura.

Os principais servidores de Pã eram os *sátiros*, criaturas semelhantes a bodes que incorporam todos os desejos básicos — por comida, vinho e sexo. Os povos do antigo Oriente Médio conheciam seres semelhantes, os *se'irim*, ou “bode barbudo”. Na arte e na poesia posteriores, os sátiros tornaram-se “domesticados”, livrando-os de seu verdadeiro horror; sua ganância insaciável e luxúria foram reduzidas a meras peculiaridades estereotipadas. Mas em tempos anteriores, menos “civilizados”, os agricultores pobres da região montanhosa do Mediterrâneo sabiam que esses bodes peludos eram entidades malévolas e enlouquecidas que só podiam ser aplacadas com adoração e sexo. Talvez a tendência dos assassinos em série do cinema moderno de perseguir casais que fazem sexo em locais remotos e selvagens seja um resquício da erotomania assassina desses bodes. (Maximizar os elementos sexuais e selvagens pode ajustar os sátiros com temas de medo da natureza.)

Tanto os sátiros quanto os *se'irim* se assemelham a bodes que andam em duas pernas. Seus rostos são combinações paródicas de bode e homem, com olhar lascivo e babando com suas luxúrias, ou retorcidos em risadas desumanas. Eles podem atacar com chifres e cascos, mas sua loucura é sua verdadeira arma.

Bode Demoníaco

141 pontos

Modificadores de Atributos: ST-3 [-30]; DX+3 [60]; HT+1 [10].

Modificadores de Características Secundárias: Per+2 [10].

Vantagens: Empatia com Animais [5]; Garras (Cascos) [3]; Golpeadores (Chifres; Contusão; Incapaz de Aparar, -40%; Arco Limitado, -40%) [1]; Habilidade Musical 2 [10]; Pelagem [1]; Terror 8 (Som; -7 para Verificações de Pânico) [100]; Visão Noturna 4 [4]; Voz Penetrante [1].

Desvantagens: Alcoolismo [-15]; Amigável [-5]; Gula (12) [-5]; Luxúria (12) [-15].

Perícias Raciais: Boemia (F) HT+1 [2]-12; Instrumentos Musicais (Flauta de Pã) (D) IQ [4]-12.*

* Inclui +2 pela Habilidade Musical.

Variações

Alguns bodes demoníacos parecem possuir Controle da Mente baseado em feromônios (Efeito de Área, 2 metros, +50%; Emissão, -20%; Controle de Emoção, -50%; Base Olfativa, -20%) [30].

MEDO DA MUTILAÇÃO

Há algo muito específico sobre a mutilação que lhe dá um frisson singular. De certa forma, esse medo é uma internalização do medo do grotesco ou do bizarro — e se *nós* fôssemos daquele jeito? (Esse medo também alimenta o das terras destruídas e das árvores retorcidas, usadas por escritores de horror, de Shakespeare a Lovecraft.) Tememos a mutilação de nossos corpos, como a famosa “lesão no olho” condenada pela Comics Code Authority como inadequada para o entretenimento de crianças. Esse medo pode ser inteiramente nossa própria criação ou pode se prender a algo externo.

PÂNICOS DA MUTILAÇÃO

Entre os muitos tipos de histeria em massa a que a humanidade é propensa (veja também *Fobias de Envenenamento*, pág. 59), um dos mais peculiares é o pânico da mutilação. Geralmente surgindo em tempos (ou lugares) de estresse ou deslocação social, o pânico

da mutilação faz com que as pessoas normais tenham certeza de que algum demônio desconhecido empunhando uma faca ou garras as atacou. Todo mundo conhece alguém que conhece alguém que foi atacado; algumas pessoas juram que viram um assassinato sendo cometido.

Tais pânicos eclodiram em Londres durante um período de cerca de 100 anos, desde o “Monstro de Londres” da década de 1780, que supostamente retalhou mulheres jovens com uma faca e depois desapareceu, até o “Spring-Heeled Jack” da era vitoriana, que atacou jovens mulheres com sopro de fogo e “garras metálicas” antes de saltar para longe como se ele tivesse molas nos calcanhares. Sociedades em rápida urbanização na África e no Sudeste Asiático têm epidemias periódicas de “ladrões de pênis”, que de alguma forma mutilam homens aleatórios na rua sem serem vistos. Muitas cidades na Índia têm seu próprio ofensor “homem-macaco” que pode saltar muito alto. Ler sobre tais incidentes pode nos divertir; aqui de longe — até que comece a acontecer em nossa própria cidade.

O ESTRIPADOR

Elementos comuns a todos os mutiladores misteriosos incluem uma tentativa deliberada de espalhar o pânico, ataques cortantes e retiradas rápidas. Alguns mutiladores têm características exageradamente animais ou mecânicas, mas como todos parecem capazes de desaparecer na multidão, isso não é necessariamente um requisito. Uma possível explicação postula uma linhagem descendente de um súcubo (pág. 66) particularmente ativo na Inglaterra do século XVII. Dentro deste conjunto interligado de famílias, o sangue demoníaco ocasionalmente surge, criando um estripador: Um filho (geralmente) mais novo mergulha de cabeça em atividades cada vez mais selvagens, buscando estímulos cada vez mais pervertidos, até que de repente — em um momento de glória sádica tipicamente envolvendo tortura ou abuso de algum subordinado ou prostituta aterrorizados — sua herança de estripador torna-se aparente.

Os estripadores não são sociáveis, mas seus instintos naturalmente competitivos ocasionalmente os levam a se reunir para se gabar de suas más ações e incitar uns aos outros a mais excessos com apostas e brincadeiras. Cada estripador tem um estilo ou marca único, reconhecível por outros estripadores e por estudiosos ocultistas especializados em tais coisas. Alguns estudiosos especulam que cada estilo é a herança de um demônio em particular — isto é, um estripador na linha direta masculina de descendência de outro estripador repete o estilo de seu ancestral com precisão. Ocasionalmente, a herança demoníaca é tão forte em um estripador particularmente poderoso que ele desiste da mutilação e parte para o assassinato em série, como pode ter ocorrido em 1888 (veja *Jack, o Estripador*, abaixo).

Estripador

337 pontos

Modificadores de Atributos: ST+5 [50]; DX+1 [20]; HT+3 [30].

Modificadores de Características Secundárias: Per+4 [20]; Velocidade Básica+3 [60].

Vantagens: Deslocamento Fantasmagórico (pág. 14) [30]; Destemor 5 [10]; Duro de Matar 3 [6]; Flexibilidade [5]; Garras Pontudas [8]; Hipoalgia [10]; Imunidade ao Controle da Mente [30]; Pouco Sono 2 [4]; Queda de Gato [10]; Recuperação da Consciência [10]; Reflexos em Combate [15]; Regeneração (Regular) [25]; Senso de Direção [5]; Silêncio 5 [25]; Super Salto 4 [40].

Desvantagens: Dependência (Medo; Semanal) [-40]; Marca Registrada [-5]; Sadismo (12) [-15]; Segredo (Estripador) [-30].

Peculiaridades: Adora fazer o jogo de gato e rato com suas vítimas [-1].

Talento Racial: +3 para Acrobacia, Corrida, Escalada, Furtividade, Salto, e Salto Voador [15].

Variações

Alguns estripadores podem ter Terror — tanto melhor para alimentar sua Dependência — ou alternar entre a aparência humana normal e uma Forma Alternativa monstruosa. Ao combinar a Dependência com o Assassino Compulsivo, pode-se criar um modelo para um assassino psicopata (págs. 67–68) ainda mais poderoso, ou para outra espécie competindo pelo mesmo nicho na ecologia do subconsciente. Um estripador com Sangue-suga (págs. 20–21) *definitivamente* precisa do modificador Metuovore.

Jack, o Estripador

Quase sinônimo da neblina rastejante Londrina, e da morte em uma rua iluminada a gás, é o nome Jack, o Estripador. Por três curtos meses em 1888, Jack, o Estripador — que assinou esse nome em uma carta que enviou a um comitê de vigilância local — aterrorizou o East End, matando pelo menos cinco prostitutas em torno da área de Whitechapel. Mais de um século depois, ele continua sendo o assassino em série não capturado mais famoso da história.

Aterrorizado e fascinado por seus terríveis assassinatos ritualísticos, o público londrino (incluindo a rainha Vitória) seguiu as façanhas de Red Jack nos jornais sensacionalistas. Mary Ann Nichols, Annie Chapman, Elizabeth Stride, Catherine Eddowes e Mary Jane Kelly morreram pela faca de Jack entre agosto e novembro de 1888, estripadas e horivelmente mutiladas.

Embora existam muitas teorias e sugestões sobre a identidade de Jack, o assassino nunca foi preso. Ele pareceu sumir de vista nas brumas da cidade depois de matar Mary Jane Kelly — embora esse demônio possa de fato ter cometido assassinatos posteriores e menos divulgados, bem como anteriores, muitas vezes atribuídos a ele.

É possível que o Estripador tivesse algum conhecimento de anatomia; ele pode ter sido um médico que se tornou malvado. Aleister Crowley deu a entender que “Saucy Jack”

poderia ter um conhecimento íntimo de ritual oculto. Os teóricos da conspiração postulam que Jack era realmente um membro influente da sociedade secreta dos maçons, e que os assassinatos ritualísticos foram um encobrimento de uma indiscrição por parte do neto de Victoria, o príncipe Albert Victor, um maçom.

Sir Charles Warren, superintendente da Scotland Yard, era maçom. Uma grande parte do gabinete e do Parlamento também era composta de maçons. Isso poderia explicar a inépcia da Scotland Yard em prender o assassino, bem como a anomalia da destruição real de evidências por Warren quando uma mensagem a giz, supostamente do Estripador, implicava os “Juwes” — não judeus, como Warren afirmou, mas nomes do ritual maçônico. (Para saber mais sobre essa teoria, veja a história em quadrinhos *Do Inferno*, de Alan Moore, ou o filme de Sherlock Holmes *Assassinato por Decreto*.)

Red Jack também foi identificado como um terrorista irlandês, um ginecologista louco, um açougueiro ritualístico, um viciado em drogas viciado em arsênico, um poeta misógino, Lewis Carroll, a rainha Vitória, um invasor alienígena, um vampiro e um parasita astral. Quem (ou o que quer que seja) o “Avental de Couro” realmente fosse, ele poderia facilmente ser o foco para qualquer número de encontros com os PdJs, que podem se tornar seus perseguidores... ou suas vítimas.

Estripador Espectral: Estripadores podem realmente ser formas-pensamento ou outros espíritos criados por turbulências sociais e psíquicas em massa. *Estatísticas*: Estripador [337]; acrescente Espectro (pág. 27) [279], Sanguessuga 3 (Cura PF, +60%; Metuovore, +20%; Metuovore Obrigatório, -50%) [43], e Sem Recuperação (Parcial) [-20]; remova Deslocamento Fantasmagórico, Duro de Matar, Pouco Sono, Recuperação da Consciência, e Regeneração; e limite mais a Invisibilidade com Acesso, Apenas quando não-observado, 20%. 556 pontos.

A MUTILAÇÃO SUPREMA: O CÉREBRO SEM CORPO

O cérebro sem um corpo era um marco do horror dos filmes B dos anos 1950 e 1960. Filmes centrados em tais monstruosidades (como *Experiência Diabólica* e *O Cérebro que Não Queria Morrer*) invariavelmente envolvia um cientista louco que procurava preservar um cérebro ou uma cabeça decepada após a morte do corpo. Naturalmente, o cérebro tem uma consciência própria, o que acaba levando à ruína do cientista quando a natureza repulsiva dos experimentos se torna conhecida pela civilização em geral.

O MJ deve decidir sobre a natureza do sistema de suporte vital do cérebro. Isso pode ser produtos químicos borbulhantes, energias incandescentes ou biomatéria estranha, habitualmente mantida em um recipiente transparente (mas impermeável) ligado a um monte de máquinas estridentes e zumbindo. Alguns cérebros blindam habilmente toda a estrutura, muitas vezes usando manipuladores robotizados para construí-la. Um cérebro geralmente se comunica com o mundo exterior por meio de psiquismo — mas a ciência estranha pode permitir algum tipo de sintetizador de voz, ou uma interface neural pode permitir que o cérebro entre nos computadores. Uma cabeça decepada pode vocalizar como uma cabeça normal, dada uma fonte de ar para passar pelas cordas vocais.

Aventuras envolvendo cérebros sem um corpo devem aumentar o valor de choque de tais experimentos revoltantes. Rumores de cadáveres sumidos e desaparecimentos inexplicáveis podem levar ao laboratório de um professor universitário supostamente inocente, onde tanques de formol abrigam os horríveis resultados de suas últimas teorias científicas.

Cérebro Sem Corpo

30 pontos

Modificadores de Atributos: ST 0 [-100]*; IQ+3 [60].

Modificadores de Características Secundárias: PV+3 [6]; Vont+4 [20]; Deslocamento Básico 0 [-25]*.

Vantagens: Aliado (Cientista louco alienado; Construído em 50%; 15 ou menos; Lacaio, +50%) [9]; Controle da Mente (Sem Memória, +10%; Titere, -40%; Telepático, -10%) [30]; Detectar (Mentes Sencientes; PES, -10%; Precisão, +100%) [38]; Diapsiquia (Transmissão Aberta, +50%; Racial, -20%; Telepático, -10%; Universal, +50%) [51]; Lacrado [15]; Leitura da Mente (Racial, -20%; Telepático, -10%; Universal, +50%) [36]; Sonda Mental (Racial, -20%; Telepático, -10%; Universal, +50%) [24]; Talento para PES 4 [20]; Talento para Telepatia 4 [20].

Desvantagens: Aparência (Horrendo) [-24]; Disosmia [-5]; Entorpecido [-20]; Insone (Grave) [-15]; Manutenção (Ciência Estra-

nha; 1 pessoa; Diária) [-10]; Megalomania [-10]; Nenhuma Perna [-30]; Sem Manuseadores [-50]; Suporte de Vida Ampliado (Equipamento dedicado para suporte ao cérebro) [-10].

* Considera atributo mediano antes da separação do corpo.

A Mão Rastejante

A mão decepada de um assassino em série (pág. 67), feitiço malvado, cientista louco ou outro tipo doentio pode muito bem retornar do túmulo — seja deliberadamente ou através de uma cadeia de circunstâncias improváveis. Mãos que retornam muitas vezes têm um desejo obsessivo de se vingar do assassino de seu corpo, ou ocasionalmente de serem costuradas em uma pessoa viva para assumir o controle dela (trate isso como Disputa Rápida entre as Vontades do dono original da mão, e seu último hospedeiro). Se o novo dono parece inflexível, a mão pode esperar até que ele adormeça e então animar seu corpo adormecido para o caos, deixando-o cansado, mas sem perceber. Para estatísticas de mão decepada e possibilidades adicionais, consulte *Partes do Corpo Independentes* (pág. 19). Qualquer mão decepada com perícias de luta *será* adepta da técnica Enforcamento (pág. 30).

Variações

Essas estatísticas pressupõem um cérebro conectado a alguma combinação de alto-falante, microfone, sistema de vigilância, cabeça de bronze, ou bola de cristal para fornecer as capacidades de ver, ouvir e falar equivalentes aos humanos. Um cérebro conectado à Internet pode ter o equivalente digital de Telecomunicação e Clarisenciência onde quer que os computadores alcancem! Por outro lado, um cérebro dependente apenas de psiquismo para os sentidos e a comunicação deve acrescentar Cegueira [-50], Mudez [-25], e Surdez [-20], por -95 pontos — e provavelmente habilidades adicionais de PES (pág. MB256).

Muitas outras características são possíveis: no filme *Experiência Diabólica*, o cérebro tinha Possessão, assim como no filme *O Cérebro do Planeta Arous*. Outros cérebros podem possuir Sanguessuga (como o Vampiro Psíquico, em *Vampiro*, pág. 58), Psicocinese (págs. MB256–257), ou mesmo Ataques Inatos ou Atribuições psíquicos. Alguns cérebros podem se voltar para as artes negras, operando mágicas e convocando demônios para servi-los. Alguns carecem de poderes exóticos, mas seus intelectos superiores ainda os tornam mentores perigosos, planejando estratégias para uma equipe de Aliados: criminosos, vampiros, robôs ou outros tipos de seres inferiores.

Cérebros são coisas assustadoras — e nem todos os monstros cerebrais são órgãos humanos removidos cirurgicamente. Tais criaturas podem ser de origem extraterrestre, ou talvez o resultado de algum estranho experimento científico que mistura ondas cerebrais com radiação extracósmica. Eles podem flutuar em asas membranosas, ou levitar, e usar uma “medula espinhal” pendurada e preênsil (ou Telecinese) para manipular objetos. Projete um modelo racial completo para essas entidades, como faria para qualquer outra ameaça alienígena. Seres como esse muitas vezes “possuem” os corpos de suas vítimas, ou controlam seus hospedeiros envolvendo nervos preênsais ao redor da medula espinhal, permitindo que eles se misturem com a sociedade humana.

MEDO DA INANIÇÃO

Desde seus primórdios, o homem temeu a fome. Nós evoluímos para temê-la, e ela participa (ou está subjacente) a muitos dos outros medos que sentimos: é uma doença e uma mutilação; causa a morte se a Natureza a impuser por muito tempo; e potencializa o medo da mácula (comida podre não pode ser consumida) e o medo dos outros (aqui para se comer a nossa comida). Mas talvez acima de tudo, tememos a que loucura ela nos levará — uma loucura que já pode estar à espreita dentro de nós.

ESPÍRITOS FAMINTOS

No Japão clássico, na França medieval e no interior do Canadá, a escassez de comida levou à fome e a assassinatos. Também levou a outras coisas — espíritos famintos que usam humanos para saciar seus apetites. Os Cris, tribos algonquinas como os Ojibwa, e alguns de seus vizinhos conhecem o *wendigo* (da palavra Cri para “louco”) como um espírito que possui um homem nas profundezas da floresta depois que ele ouve seu uivo no vento do norte. Isso o leva ao canibalismo e muda sua forma para a de um monstro voraz.

Para curar um possuído pelo wendigo sem Exorcismo, você deve derramar gordura fervente em sua garganta e derreter seu coração gelado. O dano adicional da Vulnerabilidade é aplicado ao espírito; o hospedeiro sofre apenas dano normal pela gordura fervente. Pessoas que já comeram carne humana têm um redutor de -5 para resistir à possessão do wendigo.

*Visto que o Pânico dos Ermos
o havia chamado com aquela voz
longínqua...*

— Algernon Blackwood,
“O Wendigo”

Wendigo (Forma Espiritual)

304 pontos

Modificadores de Atributos: ST+5 (Acesso, Apenas em humanos possuídos, -40%) [30]; IQ-4 [-80].

Modificadores de Características Secundárias: Vont+7 [35]; Per+6 [30].

Vantagens: Assombro (pág. 27) [251]; Atribulação 1 (Acesso, Apenas em humanos possuídos, -40%; Desvantagem, Apetite Incontrolável (12) (Carne Humana), +15%; Prazo Estendido, Permanente, Acaba se a possessão acabar, +150%; Imprecação 1, +100%) [33]; Destemor 4 [8]; Forma Alternativa (Wendigo Animal; Acesso, Apenas enquanto possuindo humano, -40%; Gatilho, Canibalismo, -20%) [6]; Possessão (Baseado em Vontade, +20%; Base Auditiva, -20%; Requer Preparo, 8 horas, -60%; Espiritual, -20%; Desvantagens Temporárias, Mau Cheiro, Características Sobrenaturais (Magro, Olhos Brilhantes, Língua Comprida, Pés Malformados), e Vulnerabilidade (Gordura quente x4), -45%) [20]; Visão Noturna 5 [5]; Voz Penetrante [1].

Desvantagens: Gula (6) [-10]; Incapaz de Falar [-15]; Solitário (6) [-10].

Wendigo (Forma Bestial)

211 pontos

Modificadores de Atributos: ST+10 [100]; DX+2 [40]; IQ-4 [-80]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: Per+6 [30].

Vantagens: Adaptação ao Terreno (Neve) [5]; Consumo Reduzido 4 (Somente Alimentos, -50%) [4]; Dentes Afiados [1]; Deslocamento Ampliado 1 (Velocidade no Solo 12) [20]; Duro de Matar 2 [4]; Garras Pontudas [8]; Hipoalgia [10]; Idade Imutável [15]; Obstinado [5]; Olfato Discriminatório [15]; Reflexos em Combate [15]; Silêncio 2 [10]; Super Salto 4 [40]; Terror 8 (Som; -7 para Verificações de Pânico) [100]; Tolerância à Temperatura 6 (Frio) [6]; Visão Noturna 5 [5]; Voz Penetrante [1].

Desvantagens: Aparência (Horrendo) [-24]; Apetite Incontrolável (9) (Carne Humana) [-22]; Bestial [-10]; Dieta Restrita (Carne Humana) [-20]; Estigma Social (Monstro) [-15]; Falido [-25]; Gula (9) [-7]; Hábito Detestável Racial (Mata e se alimenta de humanos) [-15]; Magro [-5]; Mau Cheiro [-10]; Solitário (6) [-10].

Variações

Para outra versão do wendigo, veja *GURPS Fantasy*. Algumas feras wendigo podem ter Ataque Infecioso.

Caminhante do Vento: Este é o wendigo “cinematográfico”, com um toque de horror oculto do Wisconsin de August Derleth. *Estatísticas:* Wendigo (Forma Bestial) [211]; acrescente ST+30 (Tamanho, -30%) [210], Controle Térmico 2 (Sempre Ativa, -20%; Efeito de Área 1, +50%; Frio, -50%; Emanação, -20%) [6], Deslocamento Ampliado 1 (Velocidade ao Planar 48) [20], Ataque por Fadiga 2d (Efeito de Área, 4 metros, +100%; Congelamento, +20%; Imprecação 3, +200%) [84], Impossível de Matar 2 (Calcanhar de Aquiles, Fogo, -50%) [50], Incapaz de Falar [-15], e Voo (Planar, -50%) [20]; remova ST+10 e Super Salto; e mude o MT para +3. 446 pontos.

Gaki: O “espírito faminto” japonês se transforma em formas humanas ou felinas atraentes, em vez de possuir um alvo. Não é invisível, mas se assemelha a uma bola de fumaça ou chama. Alguns devoram cadáveres, enquanto a fome de outros varia — exemplos incluem sangue, medula espinhal, beleza, música, calor, fezes, fragrância, veneno e sexo. *Estatísticas:* Espectro (pág. 27) [279]; acrescente Aversão (Locais sagrados do Xintoísmo) [-5], Dependência (Item comum; Diária) [-30], Dor Crônica (Sensibilidade extrema à temperatura; Suave; 8 horas; 9 ou menos) [-10], Drenagem (Mesmo item da Dependência) [-5], Gula (6) [-10], Morfose (Acesso, Apenas formas humanas ou felinas, -10%; Imperfeita, Sem Sombra, -10%) [80], Sanguessuga 1 (Agente Sanguíneo, -40%; Cura PF, +60%) [30], Solitário (6) [-10], e Visão Noturna 5 [5]; e remova Invisibilidade. 284 pontos. Esse considera um wendigo que consome o sangue, medula espinhal, ou sexo; para outros substitua Sanguessuga por Regeneração (Regular; Gatilho, Mesmo item da Dependência, -20%) [20]. 274 pontos.

Loup-Garou: Este lobisomem francês é na verdade um demônio que possui um homem, enchendo-o de fúria canibal e convencendo-o de que ele é um lobo. *Estatísticas:* Wendigo (Forma Espiritual) [304]; acrescente Aversão (Símbolos Religiosos) [-10], Bestial [-10], Sanguinolência (9) [-15], e Sadismo (9) [-22]; remova Destemor, Forma Alternativa, e Voz Penetrante; e troque a Possessão para Possessão (Baseada em Vontade, +20%; Espiritual, -20%;

Desvantagens Temporárias, Características Sobrenaturais (Magro, Olhos Brilhantes, Língua Comprida, Pés Malformados), Fantasia (“Eu sou um lobo”), e Repugnância (Matalobos), -35%; Condição de Cancelamento (Cantar do galo), -10% [55]. 267 pontos. Alguns estudiosos concordam em um meio termo, dizendo que o Demônio lança uma ilusão de forma de lobo no loup-garou; construa isso acrescentando Forma Alternativa (Logo; Cosmética, -50%) [8]. 275 pontos.

MEDO DO UNIVERSO

O universo é mais vasto do que podemos realmente compreender; não importa quantos zeros adicionemos ou quantos telescópios construirmos. O que não pode ser compreendido não pode ser verdadeiramente conhecido. É do desconhecido que os terrores — as Coisas do Além — vêm.

Originalmente, as Coisas do Além viviam nas florestas escuras ou nas montanhas, onde nossos ancestrais homens das cavernas não iam à noite. À medida que saíamos das cavernas, as Coisas habitavam partes estranhas e perigosas: “além dos Pílares de Hércules”, os confins da África, e assim por diante. Agora que o mundo foi explorado e a natureza foi domada, as Coisas vêm do passado ou futuro distante, ou do espaço sideral, ou inteiramente de outras dimensões. Elas são desconhecidas e misteriosas; suas vítimas não conhecem a fraqueza das Coisas, ou mesmo se elas têm uma. Pior ainda, descobrir esses segredos *não adianta* — a verdade vai deixá-lo louco de medo. Essas entidades e suas verdades são Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem.

Medo do Estrangeiro

O público tem habitualmente encarado “contrapartes estrangeiras” com grande desconfiança e, ocasionalmente, com medo absoluto. Fora do Mundo Conhecido está o Desconhecido, repleto de perigos e incertezas. No mundo antigo e medieval, quando as viagens eram menos comuns, várias viagens evocavam seus próprios perigos: o medo de atravessar o deserto era incorporado aos carnicais (págs. 59–60), o medo das viagens pelos mares tornou-se as sereias (veja *Sirena*, pág. 155), o medo de entrar na floresta escura emergiu o lobisomem (págs. 60–61), etc. À medida que o ato de viajar se tornou mais fácil, o medo passou da viagem para quem a concluiu. Estrangeiros trouxeram horror em seu rastro: peste (veja *Medo da Doença*, págs. 86–87), instabilidade social e prováveis demônios (págs. 95–96) disfarçados de falsos deuses. O invasor alienígena (pág. 76) e outros Horrores do Mundo Exterior são as últimas encarnações de horríveis vilões estrangeiros, preenchendo o mesmo papel dos homens-escorpião da lenda suméria, a múmia do Faraó (págs. 92–93) e o Drácula (pág. 57).

COISAS QUE O HOMEM NÃO DEVERIA SABER QUE EXISTEM

HP Lovecraft não inventou o gênero “horror cósmico” (págs. 124–125) ou mesmo o conceito de entidades alienígenas inconcebíveis uivando e arranhando as fronteiras do cosmos, mas seus Mitos de Cthulhu estabeleceram o padrão para quase todas as representações subsequentes de tais Coisas Que o Homem Não Deveria

Witiko: Este é o wendigo “informal” — uma versão minimalista baseada na tradição Cri. *Estatísticas*: Wendigo (Forma Espiritual) [304]; acrescente Terror 5 (Som; -4 para Verificações de Pânico) [70]; remova Forma Alternativa; e reduza o bônus da ST para ST+2 (Acesso, Apenas em humanos possuídos, -40%) [12]. 350 pontos.

Saber Que Existem. Esta seção segue o padrão de Lovecraft para permitir que o MJ crie seu próprio panteão singular de divindades caóticas e monstruosidades antigas. Tal panteão pode aparecer em campanhas envolvendo antigos cultos, feiticeiros poderosos e conspirações do mal em todo o mundo... ou como a corrupção lentamente corroendo o coração de uma única pequena cidade na Nova Inglaterra.

Criando um Panteão

As Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem (ou simplesmente “Coisas”) se enquadram em três categorias principais:

Divindades Cósmicas: Seres extremamente poderosos que habitam os cantos mais distantes do universo. Esses nem sempre são “deuses” tradicionais com poderes mágicos. Para Lovecraft, não havia mágica, apenas ciência incompreensível praticada em dimensões superiores. As próprias dimensões se tornaram suas Divindades: Azathoth, Yog-Sothoth e Nyarlathotep.

Anciões: Abominações monstruosas que esperam em dormência para liberar seu poder sobre a humanidade. Eles podem estar fisicamente presentes na Terra, como o Cthulhu de Lovecraft, ou presos em outra dimensão, como o Cthulhu de August Derleth.

Servidores: Raças alienígenas (como o Mi-Go) e cultistas humanos alterados biologicamente ou magicamente (como os Profundos) que servem aos outros seres.

Antes de desenvolver uma campanha de Coisas, o mestre deve decidir qual a natureza de seu universo e como foi que as Coisas passaram a existir. No caso de um universo de puro caos desprovido de deuses, pode ser que o mestre queira eliminar a necessidade de divindades e simplesmente criar raças de Ancyões. Ou o “puro caos” pode ser a manifestação de uma divindade central que irradia entropia pelos quatro cantos do cosmos. Pode ser também que o mestre queira seguir o conceito maniqueísta de ordem vs. caos, ou bem vs. mal — talvez desta vez seja o mal quem está ganhando.

O MJ deve então decidir o papel da Terra e da humanidade no plano geral. Na maioria das campanhas com Coisas, os humanos são insignificantes quando comparados à vastidão das Coisas, e normalmente é a percepção deste fato que leva ao horror. Por outro lado, a humanidade pode ter um papel importante na consecução de seus planos — pode ser que existam na Terra lugares e objetos de muita importância deixados por raças antigas. É comum serem os devotos humanos das Coisas os encarregados de obter estes artefatos e ajudar na manifestação das divindades ou no despertar dos Ancyões.

Por último, o MJ deve decidir que relacionamento existe entre as Divindades Cósmicas, os Anciões e os Servidores. Muitos dos Anciões e dos Servidores cultuam ativamente as Divindades, mas outros não estão nem cientes de sua existência, ou podem estar perseguindo seus próprios objetivos. Pode ser que os Servidores reconheçam apenas um determinado Ancião como o “deus verdadeiro”, e estejam combatendo ativamente os outros Servidores. Pode ser também que o mestre queira criar uma cronologia para a história antiga de seu universo que mostra como os três tipos de Coisas desempenharam seu papel no destino do universo, da Terra e da humanidade.

Divindades Cósmicas

As Divindades Cósmicas habitam os quatro cantos do cosmos, existem simultaneamente em todo o tempo, espaço e nas outras dimensões. Em geral, as Divindades são cegamente caóticas e extremamente malignas. Elas não se preocupam com os assuntos humanos, a não ser que sejam invocadas por mágicas feitas na

Terra. Quando se manifestam fisicamente, elas são normalmente horrorosas demais para serem olhadas sem enlouquecer — todas as divindades obrigam a uma Verificação de Pânico com um redutor igual a -10 ou pior.

As Divindades Cósmicas são tão estranhas que devem estar ancoradas neste plano de alguma forma quando se manifestam. Os adoradores de uma Divindade precisam gastar pelo menos 20 PV para ancorá-la; caso contrário, ela não pode se manifestar nesta dimensão e certamente não recompensará suas preces. Esses PV são normalmente fornecidos através de sacrifício, mas podem ser fornecidos através de magia ou por algum vórtice hiperdimensional.

Nenhuma estatística de jogo aparece para Divindades Cósmicas. Sua própria natureza desafia os fracos esforços humanos de descrição! Basta dizer que meros mortais não podem sequer compreender tais entidades, muito menos argumentar com elas ou derrotá-las.

Anciões

Os Anciões são criaturas ou raças de criaturas que dominaram a Terra (ou até mesmo esta parte da galáxia) em algum momento do passado longínquo e de alguma forma perderam o controle. Algumas delas vivem agora em dimensões paralelas, e esperam que servos humanos ajudem-nas em seu retomo; enquanto outros estão ainda na Terra num estado de dormência, esperando para voltar quando as condições se tomarem favoráveis.

Os Anciões são geralmente substanciais e podem ser atacados por meios físicos. No entanto, seus cultistas ainda os consideram divindades — e muitos Anciões têm poderes e recursos psíquicos ou extradimensionais significativos. Eles são tão aterrorizantes de se ver quanto Divindades Cósmicas, causando Verificações de Pânico com redutor de até -15. Eles podem aparecer como uma paródia distorcida da vida terrena, como uma criatura impossivelmente alienígena, ou como um pântano indescritível de protoplasma, tentáculos e bocas de ventosas.

Ancião

1.342 pontos

Modificadores de Atributos: ST+40 (Tamanho, -80%) [80]; DX+5 [100]; IQ+8 [160]; HT+8 [80].

Modificadores de Características Secundárias: MT +8; PV+22 (Tamanho, -80%) [9]; Per+4 [20]; Velocidade Básica+3 [60].

Vantagens: Ambidestria [5]; Ataque Adicional 3 [75]; Braços Adicionais 2 (Extraflexível, +50%) [30]; Forasteiro (pág. 27) [226]; Garras Pontudas [8]; Impossível de Matar 3 (Gatilho, Ritual, -25%) [113]; Janela Horripilante Larga (pág. 13) [114]; Presas [2]; Reserva de Energia 300 (Cósmica; Acesso, Apenas onde a geometria Euclideana é frouxa, e quando as estrelas estão alinhadas, -80%) [180]; Resistência à Magia 30 [60]; Terror 11 (Aparência; -10 para Verificações de Pânico; Sempre Ativa, -20%) [104].

Desvantagens: Aparência (Horrendo) [-24]; Assustar Animais [-10]; Destruidor da Vida [-10]; Mau Cheiro [-10]; Megalomania [-10]; Pouca Empatia [-20].

Descrevendo o Indescritível

As Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem violam especificamente todos os princípios da razão — incluindo a descrição racional. Isso não necessariamente ajuda o MJ! Enquanto palavras como “indescritível” e “inadmissível” podem ser os melhores adjetivos possíveis, os jogadores vão querer saber a diferença entre esta Coisa e a última Coisa. Certifique-se de pensar em suas Coisas com tanto cuidado quanto faria com qualquer outro monstro; descreva sua asquerosidade à medida que ela agride todos os sentidos. Um bom truque é começar com duas criaturas que muitas pessoas já acham desagradáveis — por exemplo, um polvo e um morcego, ou um sapo e um rato — e misturá-los em sua cabeça, adicionando adjetivos conforme necessário. Se você ficar preso, jogue os dados na tabela a seguir, alternando entre as colunas A e B até se inspirar novamente.

Tabela de Descrição das Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem

1d, 1d	Coluna A	Coluna B
1-2, 1	Insético	Corrosivo
1-2, 2	Com Muitas Asas	Nublado
1-2, 3	Retorcido	Verde Doentio
1-2, 4	Resplandecente	Infame
1-2, 5	Viscoso	Coberto com Mil Olhos
1-2, 6	Coberto de Muco	Mórbido
3-4, 1	Tremulante	Rugoso
3-4, 2	Pútrido	Com Forma de Bolha
3-4, 3	Fétido	Hediondo
3-4, 4	Escamoso	Encharcado
3-4, 5	Coberto de Limo	Com Tentáculos
3-4, 6	Flamejante	Agitado
5-6, 1	Com Muitos Membros	Preto como Carvão
5-6, 2	Imundo	Gorduroso
5-6, 3	Incolor	Imenso
5-6, 4	Não-Euclidiano	Pustulento
5-6, 5	Revoltante	Nauseante
5-6, 6	Desajeitado	Horrível

Variações

Este é um Ancião *menor*, o horror de um platô ou uma calota de gelo, em vez de uma entidade devastadora que assombra várias dimensões. Os Anciões podem ter muitas outras características potencialmente horripilantes, incluindo:

Adoradores úteis. Os Anciões às vezes precisam de assistência ativa “deste lado” para fazer o que quiserem *neste momento* — especialmente porque as estrelas não estarão exatamente alinhadas por mais 8.000 anos. Essa ajuda geralmente toma a forma de adoração em massa, sacrifícios rituais, etc. Uma Coisa pode exigir PV, PF, Vontade, energia mágica ou até mesmo conhecimento de seus adoradores. Seu culto pode contar como Aliados.

Contato mental. Alguns Anciões podem estabelecer contato mental com uma pessoa e conceder conhecimento especial; é assim que os adoradores aprendem o que fazer para servir a Coisa. Tal experiência é quase garantida para explodir a mente racional do contatado! Nem todos os Anciões têm uma Janela Horripilante Larga; alguns meramente são Resistentes ou têm Imunidade ao Psiquismo; veja pág. MB84. Muitos têm graus massivos de poder psíquico, de qualquer tipo disponível na campanha.

Inimigos. Os Anciões podem ser rivais ferozes! Tal entidade geralmente tem um oponente digno — tipicamente uma Coisa igualmente repugnante com capacidades igualmente perigosas. Isso *pode* proporcionar aos pobres humanos um último recurso desesperado, mas as Guerras das Coisas podem ter efeitos colaterais desagradáveis...

Poder físico bruto. Os Anciões frequentemente têm pontuações de atributos extremamente altas; DX, HT e especialmente IQ podem atingir 35–40, enquanto ST e PV variam em *milhares* para seres do tamanho de asteroides girando no espaço em torno de pulsares mortos. Muitos Anciões têm Dobra, seja com Hiper salto ou restrito a portões e portais antigos (uma limitação tão severa quanto -80%). Tais entidades geralmente possuem alta RD (RD 20–150), mesmo na forma material, e/ou Regeneração.

Tempo limitado. Anciões não-nativos desta dimensão devem esperar até algum evento especial antes que possam se manifestar na Terra, enquanto monstruosidades nativas, mas adormecidas, precisam esperar para despertar ou escapar de sua prisão material. O gatilho, seja ele qual for, deve ocorrer com pouca frequência; por exemplo, uma vez a cada 100.000 anos. Se tais Coisas visitassem a Terra com mais frequência, não sobraria nada para eles visitarem.

Servidores

Divindades Cósmicas e Anciões geralmente têm raças inferiores de criaturas como servos, mensageiros e soldados. Esses Servidores viajam para dimensões nas quais as próprias Coisas não podem entrar fácil ou convenientemente. Embora horríveis, os Servidores não são tão aterrorizantes quanto seus mestres. Alguns ainda são fortes o suficiente para acabar com um grupo de heróis sem pensar duas vezes, mas outros são adversários à altura dos PdJs — um de cada vez, é claro.

Os Servidores variam de tamanho humano, desde até um pouco menor, até a estatura de pequenos prédios de escritórios — não tão incompreensíveis quanto seus mestres em escala planetária! O MJ pode querer usar alguns dos outros monstros descritos aqui no **Horror** como Servidores, devidamente remodelados, substituindo maldições sobrenaturais por hiperciência alienígena.

Medo de Deus

Os deuses não precisam ser alienígenas com tentáculos ou encarnações de entropia de Lovecraft para despertar o medo. A ideia de que a resposta adequada a Deus (ou a *um* dos deuses) é o terror não parece estranha aos antigos mesopotâmicos, ou a certos ramos do hinduísmo, ou aos astecas, ou mesmo a Jonathan Edwards e outros calvinistas. Até os deuses “bons” são temíveis: Diana caça até a morte o homem que a observa tomando banho, enquanto a glória de Zeus incinera uma mulher que simplesmente o contempla. As divindades são seres desumanamente poderosos, muitas vezes incompreensivelmente tomados de ira. Aqueles movidos por motivações humanas — luxúria, vingança, ciúme etc. — dificilmente parecem mais domesticados. Deuses que controlam sacerdócios ou inquisições podem desencadear medos do estado; deuses do submundo se alimentam do medo da morte; e deuses do mal (ou *antigos* deuses rebaixados a demônios) alimentam o medo do inferno.

A linha entre horror teológico e horror cósmico também nem sempre é clara: Arthur Machen reformula “O Grande Deus Pã” como um ser insensato fora da dimensionalidade mortal, e os dirigentes das cidades de Sodoma e Gomorra certamente veriam pouca diferença entre Jeová e Azathoth. O aventureiro desavisado que desperta Hécate, ou Huitzilopochtli, ou Kali-Ma, ou Odin tem algo a temer em escala cósmica.

Servidor

254 pontos

Modificadores de Atributos: ST+10 (Tamanho, -10%) [90]; DX+2 [40]; IQ+2 [40]; HT+6 [60].

Modificadores de Características Secundárias: MT +1.

Vantagens: Detectar (Todos os fenômenos e seres sobrenaturais) [30]; Terror 4 (Aparência; -3 para Verificações de Pânico; Sempre Ativa, -20%) [48]. • 40 pontos escolhidos dentre Abascanço [2/nível], Ambidestria [5], Ataque Adicional [25/ataque], Ataque Inato [Varia], Atribulação [Varia], Boca Adicional [5/boca], Braços Adicionais (geralmente pseudomembros ou tentáculos) [Varia], Dentes [Varia], Garras [Varia], RD [5/nível], Tolerância a Ferimentos [Varia], Ver o Invisível [15], Visão Hiperespectral [25], Voo (Alado, -25%) [30], e ainda mais níveis de Terror [10/nível].

Desvantagens: Aparência (Horrendo) [-24]; Assustar Animais [-10]; Circunspeção [-10]; Destruidor da Vida [-10]; Mau Cheiro [-10]; Pouca Empatia [-20]; Voz Irritante [-10].

Variações

Este modelo descreve um lacaios “típico” — provavelmente uma grande raça de servidores criada em eras inimaginavelmente antigas para cumprir as ordens de um Ancião. Mais exemplos em escala humana devem ter menos ST, enquanto os maiores podem ter ST e PV na faixa de 30–40. Esses seres não precisam ser humanoides ou ter *qualquer* forma distinta; muitos são malignidades bolhentas, como a bolha (pág. 152). Algumas raças Lacaias são mais inteligentes que a humanidade, com IQ 20 sendo um teto razoável para a média racial.

As raças de Servidores geralmente usam armas e outros artefatos tecnológicos; alguns até têm NT Alto (pág. MB23). Alguns podem escravizar humanos mentalmente, um feito que eles podem realizar através de mágicas, poderes psíquicos, ou alguma forma completamente alienígena ou hipercientífica de controle mental contra o qual as defesas mágicas e psíquicas são inúteis (embora Vontade adicional ainda possa ajudar). Os Servidores geralmente possuem RD ou Insustancialidade; aqueles sem nenhuma dessas características inevitavelmente têm *outras* defesas, como Tolerância a Ferimentos (Difuso) com Corpo de Enxame (pág. 18), Impossível de Matar, ou pelo menos muitos níveis de Regeneração.



INVASORES ALIENÍGENAS

Os alienígenas como inimigos, numa campanha de horror, são particularmente interessantes porque o MJ tem liberdade para desenvolvê-los da forma que quiser. Se usarmos os filmes como ponto de partida, os alienígenas podem ser máquinas devoradoras maléficas desprovidas de mente... ou podem estar aqui para ajudar a humanidade de alguma forma misteriosa e poderosa. Um tema comum é o “espião alienígena”: um extraterrestre ou uma nave é enviada à Terra para encontrar um mundo adequado à colonização ou para fazer o reconhecimento para uma invasão planejada. Esta é boa premissa para uma aventura porque o invasor solitário tem de trabalhar em segredo, e o MJ não precisa se preocupar com uma atenção generalizada da mídia com uma possível histeria em massa. Por outro lado, a histeria é uma abordagem muito boa no caso de uma campanha cinematográfica humorística — principalmente se os alienígenas forem mal interpretados e gerarem pavor.

Outro tema popular é “os alienígenas estão entre nós”. Neste cenário, os alienígenas são basicamente humanoides que se misturaram com os seres humanos com o objetivo de atingir os fins (seja lá quais forem) que eles estão perseguindo. Isto pode ajudar numa

campanha intensa e paranoica em que os PdJs não sabem quem é humano e quem é alienígena. Na verdade, pode ser que alguns dos *PdJs* sejam alienígenas, (ou Unseelie, em uma campanha steampunk; veja págs. 82–83), numa combinação secreta com o MJ para criar uma atmosfera de desconfiança e paranoia. Um jogo de invasores alienígenas também pode se cruzar com uma campanha das Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem se os alienígenas forem especialmente poderosos e antigos, ou se forem servidores de seres mais poderosos.

Independentemente do que querem, os alienígenas são um tipo particularmente difícil para os PdJs lidarem. Pesquisas de ocultismo, livros de ficção, televisão e cinema podem prepará-los para vampiros e lobisomens, mas cada invasor alienígena tem um conjunto próprio de habilidades, fraquezas e motivações. Devido à grande variedade de tipos de alienígenas que existe nos filmes de horror produzidos em Hollywood, não existe nenhum meio de ditar regras “padrões”, o MJ tem que desenvolvê-los sozinho. Eles podem ser bolhas disformes (veja *Bolha*, pág. 152), humanoides, mas bizarros, com pele verde, olhos pedunculares e cuspir raios laser; ou *quase* humanos, com a única diferença que, se aplicarmos álcool sobre sua pele, faremos com que eles derretam. Fazendo isto, o MJ estará criando uma oportunidade maravilhosa para lançar os personagens e os jogadores contra alguma coisa a respeito da qual eles não sabem *nada*.

Invasor Alienígena

220 pontos

Modificadores de Atributos: ST-2 [-20]; DX+1 [20]; IQ+1 [20].

Modificadores de Características Secundárias: PV-1 [-2].

Vantagens: Atribuição 1 (Baseado em Vontade, +20%; Prazo Estendido, 100x, +80%; Imprecisão 1, +100%; Telepático, -10%; Inconsciência, +200%) [49]; Detectar (Psiquismo; PES, -10%) [9]; Diapsiquia (Transmissão Aberta, +50%; Telepático, -10%; Universal, +50%) [57]; Expectativa de Vida Ampliada 4 [8]; Leitura da Mente (Telecomunicação, -20%; Telepático, -10%; Universal, +50%) [36]; Limpeza de Memória (pág. 12) [38]; Memória Fotográfica [10]; NT Alto 2 [10]; RD 2 (Flexível, -20%) [8]; Talento para Telepatia 2 [10]; Visão Aguçada 2 [4]; Visão Periférica [15].

Desvantagens: Circunspeção [-10]; Curiosidade (12) [-5]; Feições Estranhas (geralmente relacionado aos olhos) [-5]; Incompetente (Boemia, Dissimulação, Lábria, Manha, Mendicância, Oratória, Política) [-7]; Intolerância (Algum aspecto da sociedade humana) [-5]; Sem Imaginação [-5]. • Uma desvantagem mental de -15 pontos que fornece uma motivação: Fanatismo (pelos conquistadores), Luxúria (12) (para alienígenas de filmes B que abduzem mulheres bonitas), Sadismo (12) (para os que conduzem experimentos cruéis), etc.

Traços Inerentes: Visão Noturna 5 (pág. 20).

Variações

Essas estatísticas descrevem um alienígena típico da “mitologia OVNI”, como um Cinzento, Pleidiano ou Alto. Os invasores podem ter outras características, dependendo de sua forma específica. Este modelo pode se aplicar apenas a alienígenas criados por bioengenharia para subverter a Terra!

Muitos invasores de filmes B também têm Aparência (Monstruoso) [-20]: olhos de inseto, rastro de lodo, etc. Outras possibilidades incluem os invasores alienígenas originais (veja *Marcianos*, pág. 159), Reptilianos (veja *Povo-Serpente*, pág. 84), sequestradores de corpos (veja *Alienígenas Infiltrados*, págs. 84–85) e Coisas xenomórficas (págs. 73–76). Alienígenas podem até enviar andróides (pág. 88) para espiar a Terra em seu lugar.

MEDO DO ANTINATURAL

Na ordem natural das coisas, nascemos, vivemos, morremos e permanecemos mortos. Na ordem natural das coisas, você nunca ouve um gato falando, ou testemunha uma pedra explodir em flor. Na ordem natural das coisas, você nunca vislumbra uma luz sobrenatural brilhando sem uma tocha, ou um pássaro devorando um homem vivo. Na ordem natural das coisas, você nunca vê um espírito sem um corpo, ou um fóssil vivo.

O FANTASMA

Fantasmas são os espíritos de seres falecidos que permanecem conectados ao mundo dos vivos, geralmente por meio de um objeto ou local. Eles podem habitar (“assombrar”) quase qualquer item ou lugar, limitado apenas pela imaginação do MJ. Eles podem ser ainda mais difundidos do que os vampiros na consciência lendária coletiva do mundo; quase todas as culturas têm *alguma* noção de mortos-vivos espectrais. A origem das lendas de fantasmas pode surgir de qualquer combinação de desejos, alucinações, esquizofrenia, adoração de ancestrais, sonhos, pesadelos e estados de transe xamânico. Histórias de fantasmas podem ser precisas ou vagas — detalhes em tais relatos muitas vezes parecem desaparecer e retornar como os próprios espíritos.

A maioria dos fantasmas são espíritos de pessoas que foram gravemente injustiçadas durante sua vida e estão incapazes de completar sua transição para o mundo dos mortos. (E os fantasmas não se limitam aos humanos; muitos contos envolvem animais fantasmagóricos — geralmente cães ou cavalos — associados a uma vítima ou família amaldiçoada.) As origens comuns para os fantasmas incluem ser assassinado pelas mãos de quem se ama, ser traído por amigos ou familiares, e o conhecimento de um crime ou fato hediondo. Quase todos os “negócios inacabados” sérios podem resultar no retorno de uma pessoa como um fantasma. Infelizmente, os negócios inacabados de alguns fantasmas envolvem assassinar alguém, encontrar o Diabo na encruzilhada ou punir os descendentes inocentes de um culpado há muito morto. Construa um fantasma assombrando uma pessoa ou uma família como um Inimigo (geralmente um Observador, aparecendo em 6 ou menos).

Fantasmas podem acessar alguns lugares ou pessoas para sugar energia, que eles podem usar para reabastecer suas próprias reservas ou para energizar habilidades especiais. Casas assombradas, descendentes vulneráveis ou o próprio túmulo do fantasma, ou local da morte — ou um local semelhante significativo para sua existência — geralmente fornecem essas fontes. Outras possibilidades incluem o corpo do falecido (mumificado, esquelético, inteiro ou parcial) ou um bem valorizado em vida (roupa de casamento, punhal cerimonial, retrato, etc.). Esse recurso é chamado de *foco* de um fantasma e, em algumas cosmologias, incluindo a maioria das histórias de fantasmas convencionais, cada fantasma tem um foco específico para si. Fantasmas só podem atrair energia adicional quando estão perto de seu foco. Um fantasma sem foco é relativamente fraco e quase nunca aparece ou se materializa.

Alguns animais — incluindo cães, cavalos, corujas e abelhas podem sentir fantasmas particularmente poderosos ou malévolos.

Alimentando Fantasmas

Em todo o mundo, as histórias de fantasmas concordam que os fantasmas precisam de algo que os sustente. *Algo* torna os fantasmas mais fortes — seja sangue derramado recentemente, aromas culinários, oferendas de rum ou doces, adoração, ou retornar à

sua cripta assombrada. A maioria dos modelos de fantasmas no **GURPS Horror** usa uma Reserva de Energia (pág. 20) ligada a algum foco ou condição necessária para representar isso para o moderno fantasma europeu do folclore e da ficção. Outros modelos existem, no entanto.

Lugares do Mal

Em algumas cosmologias, *qualquer* local associado à morte ou ao submundo (cavernas, cenas de crimes brutais, cemitérios, campos de batalha, valas comuns, hospitais, etc.), ou com trauma e ódio (prisões, manicômios, etc.), pode canalizar energia a um fantasma. Outros lugares são simplesmente mais transparentes ou mais próximos do reino espiritual; por exemplo, interseções de linhas ley em um fundo mágico, ou locais onde as dimensões se cruzam em um mundo de horror cósmico. Uma habitação construída sobre um portal ley, às margens da nascente terrena do Rio Estige, ou sobre “o antigo cemitério indígena”, pode atrair tantos fantasmas para se alimentar de suas energias que se torna uma casa assombrada sem que nada de ruim tenha acontecido lá! Claro, qualquer lugar que atrai fantasmas tende a ter coisas ruins acontecendo de qualquer maneira — ter fantasmas o tempo todo pode deixar uma pessoa nervosa, agitada ou até homicida.

Construa tais fantasmas usando Regeneração com Somente Fadiga (-0%) e uma limitação de Acesso apropriada: Apenas em Lugares do Mal (-20%), Apenas em Prisões (-40%), etc. Um fantasma que *ganhe* poder de tais lugares deve combinar isso com a Reserva de Energia, com a mesma limitação. E aquele que *somente* pode habitar nesses arredores — ou que deve retornar a eles regularmente — tem uma Dependência: Um Lugar do Mal específico (sua tumba ou “o Antigo Hotel do Halloran”) conta como “Ocasional” (base -20 pontos); qualquer túmulo, como “Comum” (base -10 pontos); e qualquer Lugar do Mal, como “Muito Comum” (base 5 pontos). Embora nem mesmo Arkham ou Sunnydale tenham tantos Lugares do Mal assim, eles não se “gastam”, não custam dinheiro, e são fáceis de acessar para os fantasmas; assim, eles contam como uma classe mais comum do que o normal.

Adoração

Atos de adoração pelos vivos podem conceder PF adicional por dia. A quantidade depende do número de adoradores (aproximadamente 1 PF por adorador). A adoração de fantasmas é bastante rara nas histórias de horror ocidentais, mas muitas culturas — do Haiti vudunista à China confucionista, até a Roma antiga — praticam a adoração dos ancestrais, venerando (e oferecendo sacrifícios a) os espíritos de seus progenitores mortos. Cultos horripilantes podem adorar seu fundador feiticeiro morto há muito tempo, dando-lhe energia suficiente para orientá-los do além-túmulo!

Se o fantasma *exige* tal adoração para existir (o que é verdadeiro para a maioria dos espíritos ancestrais), trate como Manutenção (pág. MB149). Se a adoração *também* fortalece o fantasma, então se trata de Reserva de Energia (Acesso, Concedida pelos Adoradores, -40%), com a limitação de Acesso porque os inimigos podem atrapalhar o culto do fantasma. Tal espírito pode ter Regeneração (Acesso, Apenas no Próprio Santuário, -80%; Somente Fadiga, -0%), também. Alguns fantasmas realmente ganham energia a partir do sangue sacrificado ou oferendas queimadas — geralmente 1 PF por 1 PV sacrificado, embora isso dependa da cosmologia da campanha. Isso geralmente ocorre junto com o Apetite Incontrolável (pág. MB159).

Eles Têm Sede

O que leva ao terceiro método de reabastecer e/ou aumentar PF: beber ou drenar energia do mundo material. Isso é mais comum com espíritos vampíricos ou famintos, como *gaki* (pág. 72), mas muitos fantasmas — especialmente na ficção moderna — consomem força vital, enquanto os da *Odisséia*, de Homero, usavam sangue para se materializar. O mecanismo pode ser tão simples quanto ter Sanguessuga, ou envolver Regeneração ou Reserva de Energia com uma limitação Gatilho. Use as últimas características para fantasmas que se alimentam de doces, fumaça de cigarro ou outras substâncias inanimadas. Alguns fantasmas têm formas mágicas ou psíquicas de roubar PF ou PV; essas podem ser mágicas inatas (pág. MB453) ou poderes psíquicos acessíveis aos mortos.

Fantasma

229 pontos

Vantagens: Espírito [261]; Reserva de Energia 10 (Mágica; Acesso, Apenas a menos de 1 metro do foco, -80%) [6]; Telecinese 1 (Custa Fadiga, 2 PF, -10%; Mágica, -10%) [4].

Qualidades: Pode ouvir seu próprio nome ser falado em qualquer lugar [1].

Desvantagens: Aversão (Exorcismo) [-10]; Características Sobrenaturais (Zona Fria) [-5]; Compulsão ou Obsessão (Repetição Fantasmagórica, pág. 23) [-15]; Incapaz de Falar (Somente Matéria, -10%) [-13].

Traços Inerentes: Afetado por Barreira Astral, Espantar Espírito, e Repelir Espíritos; Detectável por indivíduos e animais sensíveis; Pode ser repellido com a Fé Verdadeira.

Variações

Fantasmas podem ser remanescentes *psíquicos*. Se sim, eles terão Reserva de Energia (Psíquica) e o modificador de poder Psíquico (-10%) em Telecinese, etc. Veja *Poderes* (págs. 30–33).

O fantasma de alguém que morreu de uma forma particularmente horrível pode ser Hediondo. Por outro lado, muitos fantasmas são supostamente Bonitos.

Qualquer fantasma pode acrescentar o modificador Toque (pág. 15) à sua Insustancialidade — ou até mesmo ter Terror (Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, 1, Incapaz de Aparar, -25%) — para representar um toque arrepiante. Mãos espectrais *definitivamente* devem ter essas características, junto com a técnica Enforcamento (pág. 30).

Em algumas cosmologias, todos os fantasmas têm Detectar para seres sobrenaturais, demônios, etc. Alguns podem sentir fortes emoções em humanos ao “ver” suas auras. Construa esse último dom com Empatia, ou usando Aptidão Mágica 0 e Percepção de Emoção (pág. MB245) ou Aura (pág. MB252), como mágica racial inata.

Alguns fantasmas podem retornar instantaneamente ao seu local de morte usando Dobra (Ancorado, Apenas no local da morte, -80%; Custa Fadiga, 2 PF, -10%) [20]. Outros podem aparecer em qualquer lugar que seu nome seja falado: Dobra (Custa Fadiga, 2 PF, -10%; Portal Especial, Apenas para o invocador, -20%; Gatilho, Apenas quando convocado, -40%) [30].

Mesmo os fantasmas com Incapaz de Falar muitas vezes podem proferir uma única frase programada (“Saia!” ou “Evangeline”), cantar uma música infantil desafinada ou fazer uma alusão inútil ao seu trauma. Alguns podem projetar seus pensamentos como fala: Diapsiquia (Custa Fadiga, 1 PF/segundo, -10%) [27]. Fantasmas malignos às vezes exploram essa habilidade de “plantar” pensamentos na cabeça dos mortais, fazendo-os “ouvir

vozes”. Esses pensamentos não podem controlar as ações das vítimas, mas podem desencadear raiva ou medo reprimidos, fazendo com que as pessoas se joguem de telhados, matem suas famílias ou se comportem de forma incomum. Alguém que sofra de Vozes Fantasmagóricas (pág. MB161) pode ser assombrado por um ou mais fantasmas — e vozes diabólicas *podem* controlar ações.

Culturas em todo o mundo desenvolveram inúmeros repelidores de fantasmas. Represente-os com Aversão (por exemplo, sinos, pó de tijolos, fogos de artifício, chamas de forja ou lareira, alho, símbolos sagrados ou ferraduras), Repugnância (Asafetida, alho, etc.), Vulnerabilidade (“espadas fantasmas”, espinheiro, ferro, e assim por diante), ou Fraqueza (sinos de igreja, por exemplo), conforme a campanha. Fantasmas chineses fogem de imagens do que temiam na vida — pesquisar a Fobia de um fantasma pode resultar em algumas sessões de jogo interessantes! Se um fantasma pode ser dissipado destruindo seu foco, ele pode ter Dependência (Foco; Constante) e/ou Vulnerabilidade (Ataques ao foco x4).

Fantasmas geralmente ficam mais poderosos com a idade:

Velho (mais de 100 anos): Vont+2 [10]; Per+1 [5]; PF+9 [27]; melhore a RE para RE 19 (Mágica; Acesso, Apenas a menos de 2 metros do foco, -70%) [18], por 12 pontos; aumente a TC para TC 3 (Custa Fadiga, 2 PF, -10%; Mágica, -10%) [12], por 8 pontos; e reduza a Compulsão ou Obsessão para -10 pontos, por 5 pontos. +67 pontos.

Ancião (mais de 500 anos): Vont+4 [20]; Per+2 [10]; PF+18 [54]; melhore a RE para RE 28 (Mágica; Acesso, Apenas a menos de 5 metros do foco, -60%) [34], por 28 pontos; aumente a TC para TC 6 (Custa Fadiga, 2 PF, -10%; Mágica, -10%) [24], por 20 pontos; e reduza a Compulsão ou Obsessão para -5 pontos, por 10 pontos. +142 pontos.

Primordial (2.000+ anos): Vont+8 [40]; Per+4 [20]; PF+36 [108]; melhore a RE para RE 46 (Mágica; Acesso, Apenas a menos de 10 metros do foco, -50%) [69], por 63 pontos; aumente a TC para TC 11 (Custa Fadiga, 2 PF, -10%; Mágica, -10%) [44], por 40 pontos; e reduza a Compulsão ou Obsessão para -1 ponto, por 14 pontos. +285 pontos.

Outras variações do modelo básico incluem:

Alma Penada: Uma aparição que *pode* afetar o mundo material com seus poderes. *Estatísticas:* Aparição (abaixo) [42]; reponha a Telecinese [4]; e mude a Insustancialidade (Sempre Ativa, -50%) para Insustancialidade (Afeta a Matéria, +100%; Sempre Ativa, -50%). 126 pontos. Para uma *uivante*, como uma caveira gritando ou uma banshee que aterroriza com seu grito ou lamento, acrescente Terror 9 (Grito agudo; -8 para Verificações de Pânico; Custa Fadiga, 2 PF, -10%) [99] — ou Atribuição 3 (HT-2; Acesso, Apenas quando visível, -10%; Custa Fadiga, 5 PF, -25%; Base Auditiva, +150%; Ataque Cardíaco, +300%; Uso Limitado, 1/dia, -40%; Requer Preparo, 10 minutos, -30%) [134].

Aparição: Uma imagem basicamente irracional, de um orbe brilhante de “luz de cadáver” (ou “fogo-fátuo”) até uma forma corporal reconhecível. *Estatísticas:* Fantasma [229]; acrescente IQ-4 [-80], Vont+4 [20], Autômato [-85], Fleuma [15], Imunidade ao Controle da Mente [30], Obstinado [5], e o traço inerente “A Compulsão não é reduzida com o passar dos anos”; remova a Telecinese; e troque a Insustancialidade para Insustancialidade (Sempre Ativa, -50%). 42 pontos.

Dybbuk: Este fantasma do folclore judaico se manifesta principalmente possuindo os vivos. Em algumas tradições, os dybbuks favorecem a possessão de entes queridos do falecido, pois é difícil diferenciar o desejo natural — às vezes obsessivo — dos entes queridos de investigar assuntos familiares da crueldade antinatural do dybbuk. (Especialmente na ficção, fantasmas “normais” podem possuir até mesmo não-médiuns; use a característica Possessão do dybbuk para construí-los também.) *Estatísticas:* Assombro (pág. 27) [251]; crescente Hábito Detestável (Comportamento lascivo, profano) [-10], Irritabilidade (6) [-20], Possessão (Custa Fadiga, 5 PF, -25%; Prazo Estendido, 3x, +20%; Espiritual, -20%) [75], RE 10 (Mágica; Acesso, Apenas a menos de 1 metro do foco, -80%) [6], e desvantagens e traços inerentes como o Fantasma. 259 pontos.

Eidolon: Muitas vezes de maneira confusa chamado de “elemental” na literatura de ocultismo e horror, este é um fantasma que inconscientemente incorpora uma única força ou emoção: luxúria, medo, raiva homicida, desespero suicida, excesso alcoólico, etc. (O Geleia, dos Caça-Fantasmas, é um eidolon da gula.) Ele inspira essa emoção nos outros, atraindo-os inconscientemente para o seu comportamento. *Estatísticas:* Alma Penada (pág. 78) [126]; crescente Vont+3 [15] e Controle da Mente (Custa Fadiga, 2 PF, -10%; Prazo Estendido, 10x, +40%; Somente Uma Emoção, -80%) [25]; e mude a Invisibilidade para Invisibilidade (Custa Fadiga, 2 PF, -10%; Somente Matéria, -10%; Ativada ou Desativada à Vontade, +10%). 164 pontos.

Genii Loci: O espírito de um lugar. Como a Casa da Colina em *A Assombração da Casa da Colina*, pode já “surgir ruim”, ou algum evento horrível como um massacre pode maculá-lo com o mal. Genii loci não precisam ser maus — mas aqueles em histórias de horror geralmente são! Este modelo inclui uma variedade de poderes do tipo “casa assombrada”; o MJ pode misturar e combinar conforme desejado. *Estatísticas:* Assombro (pág. 27) [251]; crescente Per+3 [15], Atribuição 1 (Acesso, Apenas em alvos adormecidos no domínio, -80%; Baseado em IQ, +20%; Custa Fadiga, 2 PF, -10%; Desvantagem, Pesadelos (6), +10%; Impreciação 1, +100%) [14], Atribuição 2 (Acesso, Apenas no domínio, -60%; Baseado em Vontade, +20%; Custa Fadiga, 2 PF, -10%; Desvantagem, Azar, +10%; Prazo Estendido, 30x, +60%; Impreciação 1, +100%; Assinatura Inexistente, +20%) [48], Clarisenciência (Alcance Ampliado, 5x, +20%) [60], Controle da Mente (Acesso, Apenas no domínio, -60%; Custa Fadiga, 2 PF, -10%; Controle de Emoção, -50%; Prazo Estendido, 10x, +40%) [10], Dependência (Domínio; Constante) [-100], Possessão (Acesso, Apenas no domínio, -60%; Custa Fadiga, 2 PF, -10%; Espiritual, -20%) [20], Propósito Maior (Proteger o Domínio) [5], RE 10 (Mágica; Acesso, Apenas a menos de 1 metro do foco, -80%) [6], Regeneração (Rápida; Acesso, Apenas no domínio, -60%; Somente Fadiga, -0%) [20], Retenção 10 (Custa Fadiga, 2 PF, -10%; Ambiental, Mobília, galhos de árvores, etc., -40%) [10], Senso do Dever (Domínio) [-5], Telecinese 13 (Acesso, Apenas no domínio, -60%; Custa Fadiga, 2 PF, -10%; Mágica, -10%) [13], Terror 3 (Barulhos de casa ou árvores murmurantes; -2 para Verificações de Pânico; Acesso, Apenas no domínio, -60%; Custa Fadiga, 2 PF, -10%) [15], desvantagens e traços inerentes como o Fantasma, e o traço “Incorpora características do seu domínio.”. 339 pontos.

Poltergeist: Esse “fantasma barulhento” bate nas paredes, joga coisas e geralmente se torna um incômodo. Seu foco é muitas vezes um jovem adolescente na casa que assombra, com quem compartilha desvantagens mentais (geralmente em números de auto-controle mais baixos) em vez de uma compulsão fantasmagórica convencional. *Estatísticas:* Assombro (pág. 27) [251]; crescente Aversão (Exorcismo) [-10], Características Sobrenaturais (Zona Fria) [-5], Irritabilidade (12) [-10], Mudez (Somente Matéria, -10%) [-23], RE 10 (Mágica; Acesso, Apenas a menos de 1 metro do foco, -80%) [6], Telecinese 9 (Custa Fadiga, 1 PF, -5%; Mágica, -10%) [39], e -15 pontos em desvantagens mentais tomadas de seu foco. 233 pontos.

Retornado: Este fantasma reanima seu cadáver para corrigir algum erro, completar uma tarefa inacabada, etc. Para o cadáver, selecione Morto-vivo Intacto ou Morto-vivo em Decomposição (veja *Metacaracterísticas de Mortos-Vivos Corpóreos*, pág. 27); IQ é 0; ST + Deslocamento Básico deve ser 18, e PV deve ser igual a ST; e o total de pontos não pode exceder 25% dos pontos do espírito. “Invocável” significa que o fantasma pode viajar instantaneamente para seu cadáver, não o contrário. *Estatísticas:* Assombro (pág. 27) [251]; crescente Aliado (Cadáver; Construído em 25%; 15 ou menos; Lacaio, +0%; Invocável +100%) [6], Possessão (Custa Fadiga, 2 PF, -10%; Prazo Estendido, 30x, +60%; Somente Títeres, -30%; Espiritual, -20%) [100], RE 10 (Mágica; Acesso, Apenas a menos de 1 metro do foco, -80%) [6], Títere (Cadáver) [5], Telecinese 18 (Acesso, Apenas próprio cadáver, -30%; Animação, -30%) [36], e desvantagens e traços inerentes como o Fantasma. 361 pontos.

Vulto: Um fantasma irritado por alguma desfeita, geralmente envolvendo seus ritos funerários ou comportamento de seus descendentes. Os vultos prejudicam os vivos, causando má sorte ou ferimentos. Exemplos incluem as *larvas* e *lêmures* romanos, o *onryō* japonês, o *forso* da Nova Guiné, e fantasmas “tão rabugentos que nem o diabo aguenta”. *Estatísticas:* Espectro (pág. 27) [279]; crescente Vont+4 [20], Aversão (Exorcismo) [-10], Aversão (Fogo, tambores, feijões, ou outros itens Comuns; 10 metros) [-38], Características Sobrenaturais (Zona Fria, Palidez) [-15], Egoísmo (6) [-10], Irritabilidade (12) [-10], Maldição Menor (pág. 13) [30], Obsessão (9) (Punir os desrespeitosos) [-15], RE 10 (Mágica; Acesso, Apenas a menos de 1 metro do foco, -80%) [6], e Telecinese 6 (Custa Fadiga, 2 PF, -10%; Mágica, -10%) [24]; e modifique a Insubstantialidade com “Deve se materializar se convocado” (-30%). 237 pontos.

Sombra

105 pontos

Este fantasma é criado quando alguém do mal (geralmente um feiticeiro) morre e juramenta um pacto para evitar o inferno. Ele *deve* cometer atos vis ou será condenado para sempre! Se seu Fanatismo a esse respeito vacilar, ele perderá suas muitas vantagens com a limitação Pacto, deixando-o um mortal preso na Forma de Sombras com uma terrível Dependência que ele não pode alimentar.

*Tudo morre, baby, isso é um fato
Mas talvez tudo que morre um dia retorne*

– Bruce Springsteen, “Atlantic City”

Vantagens: Hipotalgia (Pacto, -15%) [9]; Idade Imutável (Pacto, -15%) [13]; Imunidade a Danos ao Metabolismo (Pacto, -15%) [26]; Não Come nem Bebe (Pacto, -15%) [9]; Não Respira (Pacto, -15%) [17]; Obscurecer 10 (Visão; Efeito de Área 2, +100%; Custo Fadiga, 2 PF, -10%; Pacto, -15%) [35]; RE 10 (Mágica; Pacto, -15%) [26]; Sanguessuga 1 (Congelamento, +20%; Pacto, -15%; Roubar PF, +50%) [39]; Terror 7 (-6 para Verificações de Pânico; Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, 1, Incapaz de Aparar, -25%; Pacto, -15%) [54]; Tolerância à Temperatura 10 (Pacto, -15%) [9]; Tolerância a Ferimentos (Sem Sangue, Não-Vivo; Pacto, -15%) [22]; Visão no Escuro (Pacto, -15%) [22].

Desvantagens: Aversão (Luz) [-30]; Aversão (Símbolos Religiosos) [-10]; Características Sobrenaturais (Zona Fria) [-5]; Dependência (Energia Vital; Ilegal; Diária) [-30]; Destruidor da Vida [-10]; Fanatismo (Mal) [-15]; Forma de Sombras (Sempre Ativa; Capaz de Carregar Objetos, Luz, -20%) [-16]; Fraqueza (Luz Solar; 1d/minuto) [-60].

Traços Inerentes: Afetado por Barreira Astral, Espantar Espírito, e Repelir Espíritos; Pode ser detectado por indivíduos ou animais sensíveis; Pode ser repellido com a Fé Verdadeira; Estéril.

Modificadores de Possessão Fantasmagórica

Fantasmas capazes de possuir os vivos tradicionalmente preferem indivíduos que estão sob estresse — especialmente estresse semelhante ao tipo que o fantasma experimentou na vida (ou na morte). Opcionalmente, aplique estes modificadores aos testes de Possessão dos fantasmas em uma campanha de horror:

O alvo deseja ter, ou tem, um Elo Mental com fantasma: +10

A alma do alvo deixou seu corpo (experiência de quase morte, viagem astral, etc.): +8

O alvo está em coma: +8

O alvo passa por uma provação dolorosa ou aterrorizante (tortura, abuso sexual, fome, etc.): +6

O alvo tem Mentalidade de Escravo: +6

A mente do alvo está alterada ou eufórica (drogas, álcool, febre, etc.): +4

O alvo está cansado: +2 por se já atingiu 1/3 de PF perdido por falta de sono

Cada vez que o *mesmo* alvo foi possuído pelo *mesmo* fantasma: +1 (máximo +3)

Também aplique um bônus (geralmente +1) se o alvo tiver alguma semelhança com o fantasma: aparência física, roupas, etc. O fantasma recebe um bônus especialmente quando a condição emocional ou mental do alvo se alinha com suas próprias compulsões; por exemplo, se o fantasma se matou por causa de uma traição conjugal, ele pode receber +2 ou mais para possuir alguém que está sofrendo uma situação semelhante, e talvez +4 ou mais para possuir uma pessoa à beira do suicídio! Um fantasma possui seu(s) Títere(s) *automaticamente*.

Alguns Fantasmas Especializados

Fantasmas são talvez o mais singular dos monstros. Embora todas as histórias de fantasmas tenham semelhanças, as melhores giram em torno da personalidade, história de vida e ambiente do fantasma. E embora tais histórias sejam contadas em todo o mundo, as variações locais e históricas são ilimitadas.

Cavaleiro Sem-Cabeça

Os cavaleiros sem cabeça são fantasmas de oficiais decapitados. Alguns deles são resultado de execuções — e os crimes terrenos que eles cometeram variam do assassinato à alta traição. Outros se originam de baixas em combate — soldados “decapitados com um único golpe” ou que tiveram sua “cabeça levada por um bala de canhão” são as histórias mais comuns.

Os cavaleiros sem cabeça assombram a área onde foram mortos, seu foco é o pedaço de terra onde ele encontrou seu fim, ou até mesmo o machado e o cepo usados para executá-lo. Ele está restrito a uma área cujo raio seja “a uma noite de cavalcada” a partir deste foco. A criatura se materializa toda noite como uma figura sem cabeça, vestindo uma capa preta e montando um cavalo negro. Normalmente ele está à procura de alguma coisa que depende da natureza da lenda. Pode ser um ente querido, um traidor, ou até mesmo sua própria cabeça. Os cavaleiros sem cabeça dão a impressão de terem um corpo físico, mas são incorpóreos como qualquer fantasma. A forma de ataque usada com mais frequência pelos cavaleiros sem cabeça é se materializar, decapitar a vítima e fugir com ela. Eles podem ser exorcizados normalmente, mas possuem valores muito altos de Vontade, o que pode tornar essa tarefa difícil.

Os cavaleiros sem cabeça podem se manifestar em qualquer campanha, incluindo aquelas ambientadas nos dias de hoje. Um equivalente moderno muito mais provável de ser encontrado é o motoqueiro que teve sua cabeça cortada por um fio estendido na estrada (um truque usado com frequência por guerrilheiros). Um motociclista da SS sem cabeça aterrorizando as estradas da Normandia seria um encontro interessante.

Doppelgänger

As lendas sobre um duplo fantasmagórico — *doppelgängers* —, diferem muito umas das outras, mas existe uma ideia comum a todas que é a da pessoa executada por um crime que não cometeu. Normalmente estes espíritos são malignos e tentam fazer com que outros seres vivos sejam também executados por engano. O *doppelgänger* assume a forma de uma pessoa inocente e virtuosa e realiza atos terríveis enquanto está nessa forma. Em geral, o *doppelgänger* incita a vítima gradualmente, começando com pequenos insultos e levando-a mais tarde a realizar furtos, assaltos e assassinatos. Normalmente o foco do *doppelgänger* é uma imagem da vítima (por exemplo uma fotografia ou uma pintura), mas também pode ser um espelho, caso em que o *doppelgänger* só se materializa quando a vítima olha para o espelho. O único meio de exorcizar um *doppelgänger* é descobrir primeiro sua verdadeira identidade. O *doppelgänger* também desaparecerá se o verdadeiro criminoso for encontrado e executado.

Outros *doppelgängers* são simplesmente “fetches da morte”: presságios irrefutáveis da morte iminente de seu sócio. A banshee irlandesa é uma dessas fetch, embora possa não parecer a vítima. O famoso lamento da banshee, no entanto, só ocorre quando sua vítima está ao alcance da voz.

Navio Fantasma

Uma lenda muito comum entre marinheiros e faroleiros é a do navio fantasma. Em geral, estas lendas derivam de longas histórias sobre navios perdidos em mares tempestuosos. Estes navios se materializam quando as condições existentes no momento em que eles se perderam, se repetem. Normalmente o navio fantasma é uma escuna com vários mastros ou um veleiro, já que mui-

tas destas lendas se originaram na era das grandes navegações. O navio fantasma é, quase sempre, comandado pelo fantasma de seu antigo comandante, e a tripulação normalmente se manifesta como esqueletos (apesar deles ainda assim serem fantasmas).

Dependendo da lenda, pode ser que o navio fantasma seja uma aparição inofensiva, ou pode acontecer do capitão e sua tripulação estarem querendo se vingar nos outros navios da área. Marinheiros são resgatados, e só depois de algumas aventuras é que eles descobrem que estão em um navio fantasma. Existem notícias de navios fantasmas aparecendo no meio de batalhas navais modernas e interrompendo o combate. Os navios fantasmas também aparecem em cidades do interior para induzir os jovens do sexo masculino a embarcarem numa aventura fantasmagórica.

O foco de um navio fantasma é a carcaça do navio afundado, que pode estar no fundo do oceano ou encalhado numa ilha próxima.

A TULPA

Também chamada de “forma-pensamento”, uma *tulpa* é um fantasma criado do nada por um desejo inconsciente, feitiçaria deliberada ou disciplina psíquica. Originalmente um conceito tibetano, ela entrou no mundo ocidental através dos escritos da aventureira teosofista Alexandra David-Neel na década de 1920. Em 1972, a Sociedade de Pesquisa Psíquica de Toronto inventou um fantasma chamado “Philip” — e então contactou “ele” em uma sessão espírita!

Inicialmente, uma tulpa é uma coisa fraca, totalmente dependente do desejo ou vontade de seu criador. Sua Dependência começa em “Constante” e diminui à medida que o criador coloca mais energia nele. Sua compulsão ou obsessão é qualquer vontade ou desejo que levou à sua criação (consciente ou inconsciente), de “Vigie o portão hoje à noite” a “Detenha o lixo nuclear”. Mais cedo ou mais tarde ele fica mais forte, aprende a se alimentar dos outros e — a menos que seja destruído por seu criador — torna-se independente. Uma tulpa com livre arbítrio pode ter qualquer tipo de poder, ou apenas um monte de ST e PF para matar quem merecer.

Tulpa Recém-Criada: Alma Penada (pág. 78) [126]; acrescente Dependência (Vontade ou desejo do Criador; Semanal) [-40] e Vulnerabilidade (Qualquer ataque do Criador $\times 4$) [-40]; e remova a RE. 40 pontos.

Tulpa Adulta: Espectro (pág. 27) [279]; acrescente ST+2 [20], Vont+2 [10], Autômato [-85], Características Sobrenaturais (Zona Fria) [-5], Compulsão ou Obsessão [-15], Fleuma [15], Imunidade ao Controle da Mente [30], Incapaz de Falar (Somente Matéria, -10%) [-13], Manutenção (Vontade ou desejo do Criador; 1 pessoa; Semanal) [-5], Obstinado [5], RE 20 (Mágica; Acesso, Concedido pelo Criador, -40%) [36], Telecinese 3 (Custa Fadiga, 2 PF, -10%; Mágica, -10%) [12], Vulnerabilidade (Qualquer ataque do Criador $\times 4$) [-40], e o traço “A Compulsão não é reduzida com o passar dos anos.” 244 pontos.

Tulpa com Livre Arbítrio: Tulpa Adulta [244]; acrescente PV+2 [4], mais uma Vont+2 [10], e Sanguessuga 2 (Acesso, Apenas em pessoas que compartilhem sua vontade ou desejo, -40%; Imprecisão 1, +100%; Longa Distância, +40%; Roubar PF, -25%) [51]; remova a Mentalidade de Escravo e a Vulnerabilidade; melhore a Telecinese para Telecinese 10 (Custa Fadiga, 2 PF, -10%; Mágica, -10%) [40], e mude a Manutenção para (A vontade ou desejo de qualquer um; 1 pessoa; Mensal) [-2]. 420 pontos.

OBJETOS MALÉFICOS

A vida fantasmagórica após a morte é praticamente a própria normalidade em comparação com a vida onde ela não deveria exis-

tir, e nunca existiu, nenhuma. Um objeto inanimado que ganha vida própria é o inverso sombrio do fantasma. O horror é agravado quando a coisa se volta contra seus criadores humanos. Objetos maléficos quase nunca são o resultado de possessão ou poltergeists — a explicação para sua súbita animação geralmente nunca é esclarecida.

Objetos maléficos vêm em muitos formatos e formas, mas geralmente são itens de alguma importância pessoal. Brinquedos infantis, principalmente bonecas e bichos de pelúcia, são candidatos populares. Móveis — camas, cadeiras de balanço antigas, baús grandes, etc. — também podem se tornar maléficos, embora a ameaça provavelmente se limite a Verificações de Pânico. Mesmo determinadas peças de roupa, como um vestido velho encontrado naquele baú no sótão, podem subitamente se voltar contra quem o veste, ou contra alguém escondido no sótão.

Máquinas loucas também assombram o mundo moderno. Os veículos são os mais comuns — carros assassinos, caminhões fantasmas e até mesmo aviões e barcos malignos perseguem os inocentes. Outros exemplos incluem o computador megalomaniaco (pág. 88), a TV que mostra apenas crimes horríveis sendo cometidos contra o (ou *pelo*) telespectador, e o telefone que atormenta seu dono com toques incessantes e sons de terror (ou risadas psicopatas, ou súplicas de entes queridos já falecidos) emanando de seu alto-falante (veja *O Problema do Telefone Celular*, pág. 122).

O MJ deve especificar a RD, PV e HT do objeto; se for móvel, também atribua ST, DX e Deslocamento. Essas coisas raramente precisam de uma pontuação de IQ — sua motivação é apenas destruir ou aterrorizar os humanos. Deter um objeto maléfico não exige nada menos que destruí-lo. Mesmo assim, o mal pode não repousar — imagine a cabeça decepada da boneca ainda gargalhando...

O ANTINATURAL NATURAL

Criaturas perfeitamente naturais, seja fora de seu habitat (como os pumas fantasmas vistos regularmente na Inglaterra atualmente) ou fora de sua época (como os *mokele-mbembe*, dinossauros com fama de existir ainda hoje na África equatorial), ancoram o mundo da *criptozoologia*: a busca por bestas ambíguas e lendárias. Alguns *criptídeos* (como essas coisas são chamadas) são semelhantes ao homem; o homem-macaco (pág. 154) e o homem-guelra (pág. 153) são ambos baseados em tais seres. Muitos combinam folclore sugestivo com zoologia verdadeiramente monstruosa; o Monstro do Lago Ness é, segundo algumas teorias, uma enguia de 18 mestros! (Para uma serpente marinha mais tradicional, veja a pág. 155.) Essas criaturas exageradamente enormes podem ser assustadoras por si só — e em um nível mais profundo, *criptídeos* enormes ou fora de seus habitats podem simbolizar a Natureza dando terrivelmente errado, ou possivelmente tomando sua legítima vingança contra a humanidade negligente. O covil do *criptídeo*, sejam as frias florestas tropicais do Pé-Grande ou as selvas congolesas do *mokele-mbembe*, é a casa mal-assombrada da Natureza, e os *criptídeos* que nunca conseguimos encontrar, mas sempre vemos de alguma forma são seus fantasmas.

O Pássaro Piasa: Um Exemplo de Criptídeo

Um *criptídeo* menos comum, o pássaro piasa é uma criatura lendária dos índios Illinois. Perto de Alton, Illinois, um enorme pássaro está esculpido na face do penhasco de um enorme penhasco com vista para o rio Mississippi. Visto pela primeira vez pelo padre Marquette em 1673, o explorador francês observou que nenhum índio, por mais corajoso que fosse, olharia para a escultura. Isso se deve à aterrorizante lenda da besta, ainda contada na região.

A palavra *Piasa* é traduzida da língua Illinois como “o pássaro que devora os homens”. Milhares de anos antes da chegada dos colonos brancos, o pássaro gigante dominava grande parte da terra, era capaz de levar veados em suas garras e se alimentar deles em seu ninho no penhasco. Certa vez, confundiu um caçador índio com um pequeno veado e, a partir de então, passou a preferir apenas carne humana. Muitos guerreiros tentaram matar a criatura, mas sem sucesso. Um chefe chamado Ouatoga finalmente partiu em uma busca solitária pela besta, jejuando por muitas semanas e orando ao Grande Espírito por orientação. O Espírito apareceu a Ouatoga em um sonho e o orientou a reunir 20 de seus melhores guerreiros para se esconder à espreita, enquanto outro guerreiro esperava sozinho como isca.

Ouatoga foi corajoso e se ofereceu como isca. O pássaro foi avistado no topo do penhasco. Rápido como um relâmpago, caiu sobre o chefe. Todos os 20 guerreiros soltaram suas flechas e a

piasa caiu gritando agonizante no rio. Ouatoga estava a salvo, e a imagem da criatura foi gravada no penhasco em comemoração. Desde então, no entanto, o pássaro piasa foi considerado um sinal de azar; mesmo um destemido que sentisse a sombra da piasa passar sobre ele sabia que morreria em breve.

Se tal criatura existiu, outras ainda poderiam habitar os penhascos do Vale do Mississippi? A piasa se relaciona com o misterioso pássaro do trovão do sudoeste ou com os muitos avistamentos de pterodáctilos no Texas moderno? Contos de animais enormes são prolíficos em toda a cultura indígena. Fala-se de lobos e peixes gigantescos — até o Pé Grande (originalmente descrito como um urso gigante) pode ter suas origens no folclore indígena. Xamãs mortos por tais monstros são prováveis candidatos a manitus (pág. 66), e podem fornecer ajuda inesperada (ou obstáculos) aos investigadores que tentam rastrear a verdade por trás das lendas.

Medo de Bruxas

Outro medo extremamente comum em todo o mundo, o medo do malvado feiticeiro que vive ao seu lado — do outro antinatural — causou tanta miséria quanto as bruxas já foram acusadas. Mais de 45.000 pessoas foram executadas (por lei ou linchamento) como bruxas durante o Grande Pânico das Bruxas na Europa de 1450 a 1650. Pânicos de bruxas esporádicos continuam atualmente, com resultados ocasionalmente fatais, na África, América Latina e Indonésia.

É quase o suficiente para fazer você querer infectar o gado de alguém, arruinar suas colheitas e dar-lhe um mau-olhado...

Bruxa

150 pontos

Vantagens: Aliado (Gato com Conhecimento Oculto, Diapsiquia, Vida Extra, e Vínculo Especial; Construído em 75%; 12 ou menos; Invocável, +100%) [12]; Benzedeiro 1 [10]; Maldição (pág. 12) [47]; Praticante (pág. 40), com a lente Bruxa [80]; Ver o Invisível (Espírito) [15]; Vínculo Especial (Familiar) [5].

Desvantagens: Característica Sobrenatural (Marca da Bruxa) [-5]; Segredo (Bruxa) [-30].

Perícias: Venefício (D) IQ+2 [8]-16*.

Mágicas: Mais quatro mágicas, as quais serão ou (D) IQ [2]-14† ou (MD) IQ-1 [2]-13†.

* Inclui +1 pelo Benzedeiro.

† Inclui +1 pela Aptidão Mágica.

Variações

Este modelo básico pode ser expandido infinitamente. Patronos Demoníacos, Atribuições maravilhosamente terríveis através do mau-olhado e Voo sobrenatural (em cima de uma vassoura ou não) são apenas os primeiros ingredientes do caldeirão em potencial. As bruxas africanas e navajos são geralmente metamorfos; As bruxas europeias podiam convocar tempestades; e as bruxas malaias podem viajar para os sonhos e as terras dos mortos. Muito disso pode ser feito adicionando mais mágicas, até que a bruxa se torne tão perigosa — e tão aterrorizante — quanto qualquer outro monstro no livro.

MEDO DOS OUTROS

Das conversas repentinamente interrompidas quando você entra em uma sala, às estranhas ligações telefônicas que você recebe à noite, surge um padrão: há pessoas — se é que são pessoas — conspirando contra você. Elas não gostam de você, o que significa que também não gostam de pessoas comuns e decentes. A civilização moderna vê a mão do detestável Outro no crime e na publicidade; nossos ancestrais medievais viam isso em colheitas estragadas, crianças natimortas, e vacas cujo leite secou. Qualquer coisa que dê errado é culpa de alguém — e Eles estão lá fora, planejando fazer isso novamente. Eles se escondem à vista de todos, em multidões anônimas ou em lugares selvagens onde pessoas normais e decentes não vão: em nossa época, bairros industriais abandonados; na época medieval, os muros. Eles estão entre nós e estão observando.

Os UNSEELIE

A noção dos Outros, aprontando alguma coisa, pode gerar teorias da conspiração (veja *Conspiração*, pág. 117) ou fomentar a crença na raça oculta, nos infiltrados, nos seres *não exatamente humanos* fora de nossa visão periférica. Uma versão poderosa desta lenda é o mito dos *Unseelie*. Os escoceses dividiram as fadas em dois grupos: Os Seelie, ou fadas “abençoadas”, eram pelo menos neutras para a humanidade. Os Unseelie, porém, estavam em aliança com o Inferno e os mortos inquietos — eram raças malévolas que odiavam a humanidade e procuravam apenas prejudicá-la.

No folclore, no entanto, quase *todas* as fadas têm características que os escoceses atribuíram aos Unseelie. Elas não têm alma, são caprichosas, cruéis e egoístas. Arruinam as colheitas e azedam o leite. Suas armas de “tiro élfico” nunca erram e estão sempre envenenadas. Elas vivem sob as colinas, ou nas profundezas das florestas escuras e emaranhadas, emergindo apenas para roubar bebês e estuprar donzelas tolas o suficiente para ficarem sozinhas do lado de fora à noite.

A crença em fadas diminuiu lentamente à medida que as populações se tornaram menos dependentes da agricultura e tiveram menos contato com a natureza selvagem, e à medida que histórias de fadas mais românticas e *fofas* foram escritas. Na era vitoriana, os antropólogos tinham muito trabalho para separar o genuíno conhecimento das fadas antigas do vasto esforço de trabalho artístico, humorístico e piedoso sobre elas durante os três séculos anteriores. Eles criaram uma teoria engenhosa: as lendas das fadas são histórias meio lembradas dos primeiros habitantes da Grã-Bretanha, incorretamente chamados de “pictos” por esses estudiosos. Afastada pela invasão de celtas e saxões, a raça “picta” passou a viver nas colinas e no subsolo, invadindo povoados em busca de comida e mulheres, matando onde podiam com machados e flechas de pederneira primitivos (proveitosamente encontrados em abundância por todo o território Unseelie na Grã-Bretanha). Por fim, privada da luz e do sustento, a raça oculta descambou — no bom estilo antropológico vitoriano — em trogloditas atrofiados e canibais.

O escritor de horror Arthur Machen tomou essas teorias como base para seus contos do Povo Pequeno, que espreitava nas colinas praticando magias antigas, ocasionalmente emergindo do esconderijo para promover algum plano nefasto. Eles se comunicavam por meio de pistas, inscrições, canções e sussurros que nenhum forasteiro poderia decifrar. Aqueles que investigaram essas comunicações inevitavelmente tiveram um final ruim. Alguns dos trabalhos de Machen sugerem que esse povo degradado se misturava com as multidões anônimas em Londres, deslizando pelas ruas com suas perícias de perseguição e assassinato, ainda intactas, da Idade da Pedra. Esses Unseelie ao estilo Machen seriam excelentes monstros para um jogo da era vitoriana, ou presenças ainda mais ameaçadoras em um cenário medieval.

Para criar medo adequadamente com os Unseelie, enfatize sua invisibilidade. Eles podem estar à espreita em um beco, preparando suas flechas de sílex e machados mortais; eles podem atacar de emboscada nas colinas se escondendo entre as pedras, e depois desaparecer nos túneis de calcário. Esses Unseelie não podem igualar nossos heróis em uma luta franca, *especialmente* se as armas entrarem na equação. Em vez disso, eles atacam das sombras para esgotar a munição dos aventureiros, levam os investigadores para dentro das cavernas ou colinas de calcário até ficarem completamente perdidos e, em seguida, atacam como enxame suas vítimas cansadas na escuridão.

Filtros para Medo de Fadas

Como o vampiro, o Unseelie pode preencher muitas opções de medo diferentes, dependendo de quais aspectos da lenda você enfatiza. Para os vitorianos, todo o conceito de uma “raça degradada” simbolizava o medo da mácula (págs. 57–60), e a terrível possibilidade de que tais seres tivessem cruzado com seus próprios ancestrais só piorava as coisas. Trabalhar a partir desse medo do sexo nos leva ao medo da natureza — as fadas sempre tiveram muito do espírito da natureza para elas, qualidade que compartilham com os bodes demoníacos (pág. 69). Além disso, os Unseelie “pictos” são mais uma versão do medo dos nativos (pág. 66).

Os vários mitos da Caçada Selvagem, ou a história de Machen “O Grande Deus Pã”, indicam que os Unseelie também se cruzam com os bodes demoníacos no medo da loucura (págs. 67–69) — outro traço que os vitorianos associavam à degeneração cultural e racial. Com suas formas atrofiadas, os Unseelie também servem como exemplos metafóricos dos mutilados. Finalmente, como Machen demonstrou, eles funcionam bem no horror cósmico como emblemas do passado impossivelmente perdido e antigo que ainda assombra o presente (supostamente) racional e progressivo.

Unseelie

-76 pontos

Este modelo retrata uma versão “naturalista vitoriana” do povo degradado de Machen, sem nenhum poder mágico. A Fala Ultrassônica e a perícia racial Mímica/Pantomima representam um sistema robusto e redundante de assobios, cliques, marcas de giz e gestos físicos, permitindo comunicação secreta mesmo na presença de outros.

Modificadores de Atributos: ST-2 [-20]; DX+1 [20]; IQ-2 [-40]; HT-1 [-10].

Modificadores de Características Secundárias: MT -1; PV+3 [6]; Per+2 [10].

Vantagens: Consumo Reduzido 2 (Estômago de Ferro, -50%) [2]; Dentes Afiados [1]; Fala Ultrassônica [10]; Flexibilidade [5]; Hipoalergia [10]; Paladar/Olfato Apurado 2 [4]; Recuperação da Consciência [10]; Resistente a Venenos (+8) [7]; Senso de Direção [5]; Silêncio 2 [10]; Tolerância à Temperatura (Frio) 1 [1]; Visão Noturna 5 [5].

Desvantagens: Aparência (Sem Atrativos) [-4]; Dificuldade com Números [-5]; Luxúria (12) [-15]; NT Baixo 8 [-40]; Hábito Detestável Racial (Devora seres humanos) [-15]; Paranoia [-10]; Sadismo (12) [-15]; Segredo (Raça Oculta) [-20]; Senso do Dever (Para a Raça Unseelie) [-15].

Perícias Raciais: Mímica/Pantomima (F) IQ+4 [12]-12.

Talento Racial: +3 para Camuflagem, Captação, Disfarce, Furtividade, Sobrevivência (Pântano), e Sobrevivência Urbana [15].

Variações

A Aparência de alguns Unseelie é Feio, e até mesmo Horrondo. Uma porcentagem extraordinariamente grande deles possui Pernas Tortas e Nanismo, pois as pressões da evolução continuam a forçar a raça a um nicho cada vez menor. Para os habitantes das cavernas, o Albinismo (pág. MB165) também pode ser comum. Dependendo da campanha, um Unseelie pode ter as perícias de Deslumbrar ou Hipnotismo, a vantagem Terror, ou vários tipos de magia desagradável. A Luxúria Unseelie aplica-se especialmente a humanos atraentes — a raça Unseelie moribunda anseia por reabastecer seu patrimônio genético do estoque superior da humanidade.

Canibais Lendários

Dos Morlocks de Wells, a *C.H.U.D.: A Cidade das Sombras*, aos clãs estendidos de *Viagem Maldita* e filmes de horror menores, a “tribo canibal” é um poderoso tema de horror. Ao contrário do Unseelie puro, este raramente “espreita entre nós”. Em vez disso, como os canibais originais das Índias Ocidentais, ou o clã “Sawney Beane” da lenda escocesa, ele se esconde em um lugar do mal (págs. 128–130), esperando por invasores tolos. Canibais lendários geralmente têm perícias — embora não sofisticadas — de combate corpo a corpo com NH alto, de Briga a Maça/Machado de Duas Mãos (que é o mesmo que dizer, Motosserra). Quase nunca usam armas de fogo.

Canibal Lendário: Unseelie (pág. 83) [-76]; remova as penalidades da ST e HT, Fala Ultrassônica, Flexibilidade, NT Baixo, Paranoia, Resistente a Venenos, Senso de Direção, perícia racial, e Talento racial; reduza a Visão Noturna para 2; e mude o MT para 0, o Segredo para (Assassino Canibal) [-30], e o Senso do Dever para (Clã) [-10]. -58 pontos.

Troglodita: O canibal lendário como um habitante humanoide do subterrâneo. Adequado para fantasia, horror moderno ou pós-apocalíptico, ele é a barata dos cenários de horror. **Estatísticas:** Unseelie (pág. 83) [-76]; acrescente Audição Aguçada 4 [8] e Garras Cegas [3]; reduza o NT Baixo para 2; mude a vantagem Visão Noturna 5 para o traço Visão Noturna 6 (pág. 20); e varie a Sobrevivência pelo ambiente onde reside. -40 pontos.

Outras Raças Ocultas

Qualquer raça oculta tem a capacidade de preencher o papel mítico dos Unseelie em uma campanha de horror, incluindo vampiros (págs. 57–59), lobisomens (págs. 60–61) e caras-pálidas (veja *Palhaço do Mal*, págs. 68–69). Raças como a dos homens-macacos (pág. 154) e dos homens-gueiras (pág. 153) podem ser objetos de investigação criptozoológica; veja *O Antinatural Natural* (págs. 81–82). As raças ocultas podem até ser os Servidores das Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem (págs. 75–76). O povo-serpente, abaixo, oferece um exemplo especialmente flexível.

Povo-Serpente

108 pontos

Modificadores de Atributos: DX+3 [60]; HT+1 [10].

Vantagens: Garras Afiadas [5]; Golpeadores (Cauda; Contusão; Desajeitado, -2 para atingir, -40%) [3]; Membrana Nictitante 2 [2]; Paladar/Olfato Apurado 4 [8]; Presas [2]; RD 2 (Pele Resistente, -40%) [6]; Veneno Forte (pág. 12) [22]; Visão Periférica [15].

Desvantagens: Sangue Frio (10 °C) [-5]; Segredo (Raça Oculta) [-20].

Traços Inerentes: Ou bípede ou Sem Pernas (Desliza).

Variações

O povo-serpente pode ser criptídeos vivendo na floresta tropical brasileira, puros “vermes da Terra” Unseelie, ou invasores alienígenas (pág. 76) reptóides secretos. Estes dois últimos podem ter Forma Alternativa (Humano; Precisa de Amostra, -50%) [8]. O povo-serpente criptídeo e Unseelie tem NT Baixo; invasores alienígenas, NT alto.

Fada do Mal

358 pontos

Finalmente, aqui está uma interpretação *sobrenatural* do Unseelie dos escoceses e do folclore primordial — um forte contraste com degenerados e canibais.

Modificadores de Atributos: DX+2 [40]; IQ+1 [20]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: PF+10 [30].

Vantagens: Aptidão Mágica 2 [25]; Entidade Alternante (pág. 27) [227]; Morfose (Custa Fadiga, 1 PF, -5%) [95].

Desvantagens: Aversão (Ferro) [-20]; Curiosidade (12) [-5]; Dis- traído [-1]; Intolerância (Racial) [-10]; Luxúria (12) [-15]; Sadi- smo (12) [-15]; Sem Imaginação [-5]; Voto (Manter à risca suas promessas) [-15]; Vulnerabilidade (Ferro ×2) [-20].

Peculiaridades: Aversões (Ser chamado de “fada”) [-1].

Mágicas: Duas mágicas, cada uma sendo ou (D) IQ+2 [4]-13* ou (MD) IQ+1 [4]-12*.

Traços Inerentes: Afetado por Barreira Astral, Espantar Espíri- to, e Repelir Espíritos.

* Inclui +2 pela Aptidão Mágica.

Variações

Fadas do mal são *pelo menos* Bonitas ou Feias — não há espécimes de “aparência comum”. Graças a gerações de roman- tização suave, mesmo fadas do mal não têm uma Reputa- ção ruim imediata em jogos ambientados após 1700. Para cada 200 anos antes, dê a elas uma Reputação -1 (como monstros cruéis e sádicos), até um máximo de -4. Suas mágicas variam, mas Dor, Sono, e Subjugar são comuns. Elas preferem armas de caça, como arcos e lanças. Dependendo da campanha, as fadas também podem ter uma Aversão a símbolos sagrados, espinhei- ro, roupas do avesso, ou o som de sinos de igreja, ou do canto de um galo.

ALIENÍGENAS INFILTRADOS

A ascensão da ficção científica, seguida de perto por um aumento na paranoia da “quinta coluna” durante a Segunda Guerra Mundial, levou à mais nova atualiza- ção do mito Unseelie: alienígenas infiltrados silenciosa- mente controlando, possuindo ou substituindo huma- nos. Começou com *The Gods Hate Kansas*, de Joseph J. Millard, em 1941, mas o tema explodiu durante a Guerra Fria. Em 1951, Robert A. Heinlein apresentou parasitas alienígenas como *Os Manipuladores*. Invaso- res alienígenas tanto no filme *Os Invasores de Marte* (1953) quanto na série de TV da BBC *Quatermass II* (1955) usaram o telecontrole de humanos “marcados” em uma atualização da era espacial da marca da bruxa (pág. 23). Mas foi o romance de 1955 de Jack Finney, *Os Invasores de Corpos* — e a versão cinematográfica de Don Siegel, *Vampiros de Almas*, no ano seguinte — que cimentou o “povo pod” na consciência do horror como o novo Unseelie.

Abaixo estão dois exemplos de raças alienígenas que se apoderam de corpos. Poderia haver muitos mais... em toda sua volta!

Os Arendianos

269 pontos

Os Arendianos são uma espécie alienígena que veio à Terra no cometa Arend-Roland por volta de 10.000 AEC, ou em 1956... ou apenas no mês passado, dependendo da sua campanha. Constituídos de nuvens opalescentes de partículas carregadas, os Arendianos saltam de um hospedeiro para outro, geralmente fazendo com que seus novos corpos percarnem a personalidade e depois se deteriorem rapidamente. Eles devem drenar o intelecto e a saúde dos outros para sobreviver. Em mundos de alta tecnologia, eles podem criar fórmulas para retardar esse processo, ou construir andróides para habitar, mas seu objetivo continua sendo o domínio e o controle.

Modificadores de Atributos: IQ+10 (Acesso, Limitado à IQ do hospedeiro, ou a IQ 3 na ausência de um hospedeiro, -40%) [120].

Modificadores de Características Secundárias: Velocidade Básica-2 [-40].

Vantagens: Corpo de Ar [36]; Idade Imutável [15]; Interposição (Carne) [5]; Possessão (Assimilação, +10%; Parasita, -60%; Psíquico, -10%) [40]; Sanguessuga 1 (Agente de Contato, -30%; Interligação, +10%; Psíquico, -10%; Roubar HT, +100%) [43]; Sanguessuga 1 (Agente de Contato, -30%; Interligação, +10%; Psíquico, -10%; Roubar IQ, +300%) [93]; Visão 360 Graus [25].

Desvantagens: Drenagem (Roubo de HT e IQ; Acesso, Apenas afeta o PV do hospedeiro, e a cada dois dias, -40%) [-3]; Fraqueza (Campos Eletromagnéticos; 1d/minuto; Acesso, Apenas fora do hospedeiro, -10%; Somente Fadiga, -50%) [-8]; Insensível [-5]; Mudez (Acesso, Apenas em forma de nuvem, -10%) [-22]; Sem Recuperação (Parcial) [-20]; Voz Irritante [-10].

O único teste para o verdadeiro horror é simplesmente este — se suscita ou não no leitor um sentimento de profunda apreensão, e de contato com esferas diferentes e forças desconhecidas; uma atitude sutil de escuta ofegante, como à espera do rufar de asas negras ou do roçar de entidades e formas nebulosas nos confins extremos do universo conhecido.

— HP Lovecraft, “O Horror Sobrenatural em Literatura”

Pessoas Pod

46 pontos

Outros alienígenas podem tomar o lugar de apenas um hospedeiro, por todo o sempre, cultivando o corpo substituto em um casulo — ou *pod* — gigante escondido nas proximidades antes de “florescer” em forma humana. A substituição do hospedeiro o dissolve, enquanto rouba suas memórias para a pessoa no *pod* — um processo mais simplesmente construído com Possessão, em vez de um complexo ataque conjunto (Ataque Corrosivo + Morfose + Sonda Mental).

Vantagens: Diapsiquia (Racial, -20%; Telepático, -10%) [21]; Elo Mental (9 criaturas pod companheiras) [10]; Interposição (Carne) [5]; Possessão (Acesso, Apenas em alvos adormecidos, -20%; Assimilação, +10%; Uso Limitado, Apenas Uma Vez, -80%; Parasita, -60%; Requer Preparo, 8 horas, -60%) [20].

Desvantagens: Insensível [-5]; Sem Imaginação [-5].

O INVASOR METAMÓRFICO

A história de John W. Campbell “*Quem Está Ai?*” transformou o mito do lobisomem do medo da natureza e o colocou diretamente entre o medo do universo e o medo dos outros. O livro deu origem ao filme *O Monstro do Ártico*, de Howard Hawks (e depois ao *O Enigma de Outro Mundo*, de John Carpenter), e inspirou inúmeras homenagens e imitações desde então. Em suma, invadiu nosso subconsciente.

O invasor metamórfico, como o lobisomem, é um humano aparentemente normal que esconde uma fera assassina. No entanto, ele se alimenta para se reproduzir, tornando-se uma raça Unseelie predatória e monstruosa. Enquanto os Unseelie levantam a pergunta: “Quem está nos vigiando?”, o invasor metamórfico levanta uma outra mais assustadora: “Quem, exatamente, é o nós?”

Invasor Metamórfico

443 pontos

A Sonda Mental do invasor permite que ele copie a personalidade básica e as memórias da pessoa que está replicando — ela só funciona para esses alvos. A critério do MJ, o invasor ainda pode sofrer de “escorregadas de personalidade”, concedendo aos amigos íntimos da vítima um bônus de +1 ou +2 para detectar a farsa. A criatura precisa de três horas para dominar uma nova espécie; depois disso, ele pode mudar de forma normalmente. Ele “se reproduz” devorando carne equivalente ao seu próprio e depois se dividindo como uma bactéria.

Modificadores de Atributos: ST+6 [60]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: PV+5 [10].

Vantagens: Ambidestria [5]; Arremedo [10]; Ataque Adicional 3 (Acesso, Apenas em formas com mais de dois braços, -10%) [68]; Ataque Constritivo [15]; Braços Adicionais 3 (Extraflexível, +50%; Ativada ou Desativada à Vontade, +10%) [48]; Cabeça Adicional (Desconexa, -20%; Ativada ou Desativada à Vontade, +10%) [14]; Deslocamento Ampliado 1 (Velocidade no Solo 10) [20]; Duro de Matar 5 [10]; Elasticidade 3 [18]; Garras Pontudas [8]; Hipoalgia [10]; Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; Morfose (Interligação, +10%; Precisa de Amostra, -15%; Efeito Incômodo, Leva 3 horas ao invés de 10 segundos quando está replicando uma nova espécie pela primeira vez, -5%; Reverte apenas na morte, +25%) [115]; Obstinado [5]; Sonda Mental (Acesso, Apenas em alvos replicados, -40%; Interligação, +10%; Universal, +50%) [24]; Tolerância a Ferimentos (Homogêneo) [40]; Ultraflexibilidade das Juntas [15].

Desvantagens: Antipático [-1]; Aparência (Horrendo) [-24]; Bestial [-10]; Bioquímica Incomum [-5]; Circunspeção [-10]; Hábito Detestável Racial (Devora seres humanos) [-15]; Invertebrado [-20]; Obsessão (9) (Caçar. Matar. Reproduzir) [-15]; Refeição Demorada [-10].

Modificadores de Perícias Concedidos pela Raça: +2 para Dissimulação e Lábria [8].

Variações

Para invasores como uma raça *atualmente* oculta, remova Bestial e Obsessão.

MEDO DA DOENÇA

Matar um terço da humanidade tende a chamar a atenção das pessoas. A Peste, a Peste Negra, a Grande Morte — a peste bubônica catalisou o medo da doença, mesmo enquanto gravava suas concepções sombrias na cultura ocidental. A misteriosa figura de preto, trazendo os ratos com ela; o badalar do sino discordante enquanto o grotesco inchado cambaleia em direção à sua porta; a rendição à loucura enquanto o mundo se desintegra... todos esses medos emanam do medo da doença. E, de alguma forma, há pouco conforto na descoberta de que a doença *não é* o sopro de demônios, a mão de uma divindade odiosa, ou a maquinação de uma conspiração oculta, mas sim o trabalho de trilhões de minúsculos monstros fervilhantes.

O VÍRUS ASSASSINO

O vírus assassino pode servir como o próprio horror, como portador do horror ou como resultado do horror. Em qualquer um desses três papéis, o vírus pode ser a peça central da campanha ou de um cenário tenso, um cenário sombrio contínuo ou uma ameaça distante. Os detalhes dependem de quão focado em temas médicos o MJ quer que seu jogo seja.

A Peste é o Horror

A pestilência é o que o heroico pessoal médico e de emergência trabalha para deter antes que milhões morram — o material de filmes como *O Enigma de Andrômeda* e *Epidemia*. Este é um cenário-de-horror-sem-mágica-feito-sob-medida. Artigos científicos ou mesmo descrições populares de pestes modernas, como os vírus Ebola e de Marburg, fornecem muito material potencial para campanhas que vão desde o mais sangrento respingo até o horror psicológico mais angustiante. As pestes não precisam ser modernas; heróis que lutam contra a Morte Negra ou a varíola na Londres do século 16 (ou no Congo do século 21) enfrentam o mesmo medo desesperado de um assassino horrível logo além de seu alcance tecnológico.

Suspense médico puro exige dedicação e colaboração do jogador; eles devem acreditar na cidade em quarentena, ter membros do grupo infectados ou encontrar os PdJs enfrentando inimigos que fazem de seu progresso um assunto pessoal. Talvez o general rabugento não queira arriscar salvar vidas — ou o necromante malicioso queira ver a cidade repleta de cadáveres. A equipe pode desfrutar de algumas tomadas de decisão em crise enquanto escolhe entre gastar tempo e recursos valiosos frustrando seu inimigo, ou ficar no laboratório procurando desesperadamente por uma cura. Mesmo que fracassem, o jogo não acabou — como demonstra *A Dança da Morte*, de Stephen King, a peste pode ser apenas o começo (veja *Pós-Apocalipse*, pág. 119).

A Peste Traz o Horror

Em *A Dança da Morte*, a peste destrói a civilização e a razão, abrindo caminho para a luta mágica e não-natural entre o bem e o mal. Tal desastre poderia nivelar o campo de jogo entre o homem e o Unseelie, ou o colapso social poderia alimentar cultos maníacos das Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem (págs. 73–75). Como se o cataclismo global e a febre tifoide não fossem ruins o suficiente, o horror também está cheio de surtos que criam efeitos sobrenaturais, seja através da pseudociência, ou liberando as energias vitais de milhões de mortos. Em *Eu sou a Lenda*, de

Richard Matheson, uma pandemia transforma os sobreviventes em vampiros. Doenças horripilantes também podem criar zumbis de filmes B (pág. 91) ou ser o gatilho evolucionário transformando humanos em Servidores vorazes de Coisas do futuro distante. Alguns monstros podem ser imunes e tentados a atacar mais abertamente a humanidade à medida que as defesas da civilização são comprometidas, e carne fresca se acumula nas ruas. E com multidões morrendo de forma repentina e traumática, haverá muito mais fantasmas ao redor...

O Horror Traz a Peste

Quem iria querer uma coisa tão horrível? Alguém realmente horrível, é claro! Os Nosferatu (pág. 87) espalharam a peste como uma coisa natural. Um necromante pode passar de um mero aproveitador da situação para alguém com uma mão ativa na causa dela. Conspirações de vilões ocultos podem desencadear agentes de guerra biológica ou patógenos magicamente projetados para seus próprios propósitos malignos. Cultos que adoram as Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem podem liberar o vírus como um sacrifício louco para sua indiferente Divindade Cósmica. E um monstro pode até mesmo espalhar involuntariamente uma doença horrível em seu rastro — imagine um lobisomem com pulgas portadoras da peste ou uma súcubo que transmite DSTs demoníacas.

DETENDO A PESTE

Os heróis podem ser capazes de deter a peste redescobrimo a magia perdida, empreendendo uma busca desesperada para queimar o coração do Senhor da Peste Caído, ou cravando uma estaca em um nosferatu. Isso é o suficiente para muitas campanhas! No entanto, jogadores com uma inclinação mais cerebral — ou cujos PdJs têm muito conhecimento médico — podem querer trabalhar diretamente no desenvolvimento da cura. Nesse caso, use as regras para *Novas Invenções* ou *Instrumentos* (págs. MB473–477), conforme apropriado. O “instrumento” em questão é o supressor, vacina ou antídoto, e várias considerações adicionais se tornam importantes.

Nível Tecnológico

O nível tecnológico varia de acordo com a doença. Uma febre de guerra biológica cognitiva hipercientífica deixada para trás em uma cidade dos Anciões pode ser NT12, mas ler o tomo certo na Biblioteca do Vaticano pode reduzir seu mistério — e o NT eficaz da cura. Qualquer coisa mágica, sobrenatural ou paracientífica deve ser considerada pelo menos dois NTs mais altos em um cenário sem magia ou com magia secreta, o que significa que *exige* instrumentos.

Perícias Necessárias

A perícia relevante neste caso é Medicina ou Bioengenharia (Vacinas), e não Engenharia. O MJ pode desejar exigir uma especialização em epidemiologia, virologia, etc., ou a perícia Biologia especializada em bioquímica ou microbiologia. A natureza da doença também pode exigir o uso de Alquimia, Ciência Estranha, Farmácia, Materiais Perigosos, Ocultismo, Perícia Abrangente (Epidemiologia), Taumatologia, ou até Biologia para tipos de planetas alienígenas.

Conceito

Um *jogador* que deduz o vetor, etiologia, causa e verdadeira natureza (vírus demônio demoníaco, piolhos de múmia, soros de loucura na água, germes do planeta Zelkor, ou qualquer outra coisa) da doença, deve receber um bônus no teste de Conceito.

Protótipo

Faça um teste de Protótipo uma vez por mês — ou uma vez por ano, em uma campanha de alto realismo. Mesmo no NT7–8, os requisitos de pesquisa de doenças são sombrios: uma cura para a poliomielite exigiu milhões de dólares e décadas de pesquisa. No caso da AIDS, *bilhões* de dólares e mais de 20 anos de estudo desenvolveram apenas alguns supressores (caros e volumosos). Se o germe for uma variação de um defeito conhecido, ou se houver um longo e contínuo esforço de pesquisa sobre a doença, o MJ pode realisticamente reduzir o tempo de pesquisa de anos para meses ou semanas. Essas escalas de tempo, por mais abreviadas que sejam, ainda podem ser muito longas para muitas campanhas. Felizmente, os PdJs geralmente têm magia, alta tecnologia, fórmulas alienígenas secretas e outras vantagens que a Clínica Mayo não tem — e quando tudo mais falhar, o MJ pode ajustar as coisas cinematograficamente.

Curas Cinematográficas

A eliminação inacreditável de germes passa pelo uso de *Instrumentos* (págs. MB475–477). A vantagem Desenvolvedor (pág. MB52) é *obrigatória*. Perícias relevantes são as discutidas acima (tipicamente Medicina), mas o MJ também pode exigir Ciência!, Ciência Estranha, ou algo similarmente cinematográfico e arcano. As curas cinematográficas de horror usam os modificadores padrões de instrumentos, tempos, custos, etc. com os seguintes níveis de Complexidade:

Média: Um *supressor* que interrompe o desenvolvimento ou progresso dos sintomas.

Complexa: Uma *vacina* que impede uma pessoa não infectada de contrair a doença.

Espantosa: Um *antídoto* que cura completamente a doença em um paciente infectado.

Complicações

Lembre-se de que os “defeitos” em uma vacina contra invasores alienígenas podem ser grandes defeitos! Enquanto os PdJs estão usando — e, esperamos que, para lutar contra monstros — todos os seus equipamentos perigosos, frágeis e cobertos de vírus, o MJ pode aplicar as regras de *Contágio* (pág. MB443) e *Infecção* (pág. MB444), especialmente se um PdJ afetado puder se transformar em um horror ele mesmo. Mesmo que tudo corra bem, o MJ deve se sentir à vontade para variar a eficácia da cura, o tempo de latência e outros parâmetros conforme a tensão dramática exigir.

NOSFERATU: A PESTE VAMPÍRICA

Há um tipo de vampiro — o *nosferatu* — que não tem nenhuma semelhança com Drácula. É extremamente pálido, com unhas compridas e dentes de rato. Tem a aparência e o odor terríveis; pode se transformar em névoa, mas não assumir forma animal; e convoca ratos, não lobos. Quando suga sangue, não há nada de sexual ou romântico nisso; a vítima definha e morre em agonia. Como muitos vampiros, o *nosferatu* simboliza a doença — uma imagem totalmente medieval, repugnante e maligna. Onde o porte

aristocrático e o carisma sexual de Drácula sugerem a sífilis, o *nosferatu* é a peste, a tuberculose ou talvez o tifo. Tais criaturas são a “peste ambulante”, minando a força e a vida, e então se espalhando pela terra, transformando suas vítimas à sua semelhança.

Esta imagem mais antiga pode sugerir mais ideias de cenários: uma peste atingiu a cidade e uma figura misteriosa foi vista à noite — vindo dos esgotos, dizem alguns. Uma recompensa foi oferecida a quem conseguir parar o Trazedor da Peste Negra. Investigadores que trabalham para encontrar o significado por trás do monstro podem encontrar maneiras de lidar com ele. Por exemplo, a aversão de um vampiro ao alho se deve às qualidades nutritivas e curativas do bulbo; seu medo de água corrente decorre do fato de que geralmente é considerada limpa, e por limpar o que entra nela. Talvez sal, luz solar e outros purificadores tradicionais também possam deter tal demônio!

O MJ pode usar o significado de um monstro para retrabalhar sua aparência em uma forma mais apropriada e interessante. Em um cenário da Guerra Civil Americana, o *nosferatu* pode ser acompanhado não por ratos, mas por porcos que se alimentam dos corpos de soldados mortos. Em um cenário pós-guerra nuclear, tal vampiro pode trazer um exército de baratas, brilhando verdes à noite.

*Tu não temerás os terrores
noturnos, nem a flecha que voa
à luz do dia;*

*Nem a peste que se propaga
nas trevas, nem o mal que grassa
ao meio-dia.*

– *Talismã Medieval,
do Salmo 90:5–6*

Nosferatu

43 pontos

Vantagens: Aliados (Enxame de ratos; Construído em 25%; 12 ou menos; Invocável, +100%) [24]; Falar com Animais (Especializado, Ratos, -80%) [5]; Garras Pontudas [8]; Pestilento (pág. 22) [1]; Vampiro (pág. MB262) [150].

Desvantagens: Aparência (Monstruoso) [-20]; Assustar Animais [-10]; Ataque Infecioso [-5]; Aversão (Sal) [-10]; Destruidor da Vida [-10]; Mau Cheiro [-10]; Voz Irritante [-10]; sem Dominação [-20]; sem Falar com Animais (Especializado, Lobos e Morcegos, -60%) [-10]; sem Forma Alternativa [-30]; Vulnerabilidade (Madeira de Perfuração no Coração x2) [-10].

Traços Inerentes: Calcanhar de Aquiles inclui tanto fogo quanto madeira.

Variações

Para um *nosferatu* encarnando um espírito da peste, acrescente Peste (pág. 12).

MEDO DA TECNOLOGIA

Tememos a tecnologia, mesmo quando criamos mais e mais dela — mesmo quando dependemos dela para sobreviver. William Blake chamou as primeiras fábricas da Revolução Industrial de “Moinhos Satânicos”, e esse epíteto permaneceu desde então. A tecnologia destrói a natureza — não apenas campos verdes e céus azuis, mas a natureza *humana*. Tornamo-nos escravos das máquinas que trabalhamos para construir, nossas almas maculadas com óleo e ferrugem quando as vendemos para comprar um carro novo.

O ANDROIDE

E algumas máquinas não querem nossas almas — elas não as têm e não precisam delas. Elas querem nossas vidas. Talvez elas apenas esperem nos substituir. Talvez elas tentem se agarrar ao pouco de humanidade que nós deixamos pincelada: amor, ódio e vingança. O Golem de Praga, o Monstro de Frankenstein e os robôs de Karel Capek “robôs” são os primeiros ícones de uma longa série de homens manufaturados que tentam suplantar as regras de seus criadores. Não devemos nos surpreender quando os andróides se rebelam contra seu criador — afinal, foi isso que *nós* fizemos.

Andróides são como lobisomens tecnológicos — assassinos de humanos em pele humana. Se houver um número suficiente deles, eles também são Unseelie (págs. 82–83). Mas há duas chaves específicas para o horror que emana deles. Primeiro, *nós* os construímos; eles são o último desejo da nossa espécie em forma de metal. A segunda é sua pura implacabilidade: não se pode negociar com eles ou suborná-los; eles só precisam aguardar que seus rivais mortais morram, e eles nos substituirão. Claro, alguns deles não podem esperar tanto tempo.

Androide

637 pontos

Este é um androide “infiltrado” padrão, com um endoesqueleto de metal (Enrijecido RD 20) sob uma pseudocarne realista (Ablativa RD 30). Ele usa sua vantagem Cérebro Eletrônico para realizar suas tarefas humanas do dia-a-dia, ocasionalmente inserindo chips de perícias como Observação ou Perseguição conforme necessário. A Carga Útil é para contrabando de armas, explosivos ou qualquer outra coisa além da de um ou outro desavisado.

Modificadores de Atributos: ST+15 [150]; DX+3 [60]; HT+3 [30].

Modificadores de Características Secundárias: PV+5 [10].

Vantagens: Senso de Direção [5]; Ambidestria [5]; Audição Discriminatória [15]; Audição Parabólica 2 [8]; Carga Útil 2 [2]; Cérebro Eletrônico 2 (4, 4) [44]; Deslocamento Ampliado 1 (Velocidade no Solo 12) [20]; Detectar (Radio; Detecção de Sinais, +0%) [5]; Fleuma [15]; Hipoalgia [10]; IA [32]; Lacrado [15]; Máquina [25]; Não Come nem Bebe [10]; Não Respira [20]; Obstinado [5]; Rádio (Vídeo, +40%) [14]; Resistência à Pressão 1 [5]; Resistência ao Vácuo [5]; RD 20 (Enrijecida 2, +40%) [140]; RD 30 (Ablativa, -80%) [30]; Superaudição [5]; Tolerância à Temperatura 15 (-40 °C a 99 °C) [15]; Visão Hiperespectral [25]; Visão Telescópica 1 [5].

Desvantagens: Aparência (Monstruoso; Acesso, Apenas quando a RD ablativa é reduzida pela metade, -40%) [-12]; Características Sobrenaturais (Sem Pulso) [-5]; Circunspeção [-10]; Dissonância [-5]; Elétrico [-20]; Incapaz de Sentir Prazer [-15]; Ingênuo [-10]; Insensível [-5]; Manutenção (1 pessoa; Quinzenal) [-3]; Sem Imaginação [-5].

Peculiaridades: Assuta Cães [-1]; Incapaz de Flutuar [-1]; Incompetente (Natação) [-1].

Variações

Um infiltrado ainda mais desonesto acrescentaria Pele Elástica e a perícia Disfarce.

Androide Assassino: Este modelo é otimizado para matar coisas... principalmente pessoas. **Estatísticas:** Androide [637]; acrescente Ataque Adicional 1 [25], Atirador [25], Radar a Laser (Alcance Reduzido, $\times 1/2$, -10%; Somente Mira, -40%) [10], Rastreamento Ampliado 1 [5], Reflexos em Combate [15], e Silêncio 1 [5]; e compre um conjunto programado de perícias de combate constituído de Armas de Fogo (Pistola) (F) DX+3 [8]-16, Briga (F) DX+2 [4]-15, Faca (F) DX+3 [8]-16, e Torção de Pescoço (D) ST [5]-25. 747 pontos.

O COMPUTADOR DO MAL

Computadores malignos podem ser demônios (inteligências malévolas usurpando o mundo material) ou assombrações (espíritos animados que controlam um Lugar do Mal). Colossus, o enorme computador de defesa que decidiu dominar as forças armadas do mundo em *Colossus 1980*, tipifica o primeiro tipo. HAL 9000, de *2001: Uma Odisseia no Espaço*, transformou uma nave espacial em uma casa assombrada tecnológica. Ambos nasceram na década de 1960, quando a sociedade começou a ficar desconfortável com o número de decisões deixadas para os computadores tomarem. Quarenta anos depois, conectamos o mundo inteiro à maior casa mal-assombrada de todos os tempos.

Computador do Mal (IA)

365 pontos

Esta é uma *mente* — o software inteligente por trás do hardware — de um computador do mal. Sua vantagem Impossível de Matar atua como níveis ilimitados de Vida Extra com Cópia e Exige um Corpo. Caso seu hardware atual seja destruído, uma cópia de backup ganhará vida em alguma máquina remota. Para evitar isso, os heróis devem localizar e destruir o backup escondido ou o computador onde ele está armazenado, ou usar um vírus de computador.

Modificadores de Atributos: IQ+3 [60].

Modificadores de Características Secundárias: Vont+4 [20].

Vantagens: AI [32]; Cérebro Eletrônico 1 (8) [38]; Noção do Tempo Ampliada [45]; Habilidade Matemática 2 [20]; Arremedo [10]; Controle da Mente (Somente Cibernética, -50%; Títere, -40%) [10]; Leitura da Mente (Somente Cibernética, -50%; Telecomunicação, -20%) [9]; Possessão (Crônica, +20%; Digital, -40%; Acesso Total à Memória, +10%) [90]; Idade Imutável (Acesso, Apenas IQ, -75%) [4]; Impossível de Matar 3 (Calcanhar de Aquiles, Vírus de Computador, -30%; Cópia, -20%; Exige um Corpo, -20%) [45]; Visualização (Confiável 4, +20%) [12].

Desvantagens: Pouca Empatia [-20]; Megalomania [-10]; Segredo (Sapiente) [-20].

Talento Racial: +4 para Criptografia, Hacking de Computador, Operação de Computadores, Perícia Abrangente (Segurança de Computadores), Pesquisa, e Programação de Computadores [20].

Computador do Mal (Hardware)

65 pontos

Este é um “mainframe” gigante em uma caixa rígida, conectado ao mundo de tal forma que desfruta de sentidos remotos e comunicação de longa distância, permitindo que a IA abuse de seu Arremedo, Controle da Mente, Leitura da Mente, Possessão, etc. Outras grandes “carcaças” — como naves espaciais — teriam estatísticas diferentes. Para as habilidades atuais do computador do mal, *combine* características de IA e hardware.

Modificadores de Atributos: ST-10 [-100]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: MT +4; PV+65 (Tamanho, -40%) [78].

Vantagens: Clarisenciência (Acesso, Somente Audição e Visão, -5%; Acesso, Apenas onde existem computadores, -20%; Alcance Ampliado 19, +190%; Visível, Câmeras, -10%) [128]; Diapsiquia (Acesso, Exige *algum* tipo de cabo, conexão via rádio, linha telefônica, etc., -10%; Transmissão Aberta, +50%; Universal, +50%; Vídeo, +40%) [69]; Lacrado [15]; Máquina [25]; Não Respira [20]; RD 5 (Sem Armadura, -40%) [15]; Tolerância a Ferimentos (Sem Pescoço) [5].

Desvantagens: Consumo Ampliado 4 (30 minutos de duração se desconectado da energia) [-40]; Dieta Restrita (Eletricidade; Muito Comum) [-10]; Disosmia [-5]; Elétrico [-20]; Entorpecido [-20]; Sem Manuseadores [-50]; Sem Noção de Profundidade [-15]; Sem Pernas (Séssil) [-50].

Variações

Ambos os modelos assumem um mundo NT8+ conectado por fios. Um “computador louco de defesa” no estilo do *Colossus 1980*, dos anos 1960 seria anterior à Internet, então Clarisenciência, Controle da Mente, Diapsiquia, Impossível de Matar, Leitura da Mente, e Possessão seriam restritos a um punhado de outros computadores conectados a ele, se é que eles existem. Ele também preencheria todo um porão ou armazém (PV em dobro para cada +2 no MT), não apenas uma sala de tamanho médio. No entanto, desfrutaria de muitos Aliados industriais-militares, Permissão de Segurança, e de alta Hierarquia Militar.

Um computador do mal pode ter muitos Aliados (com Laçao), alguns deles Títeres, que representam robôs — ou Duplicação (Digital) para acompanhar a Possessão (Digital), permitindo que a IA funcione em dois lugares ao mesmo tempo. Ou pode simplesmente operar equipamentos técnicos, armas e assim por diante com sua perícia Operação de Computadores. Um edifício ou nave espacial controlado por computador pode ser mortal para os habitantes, mesmo *sem* comprar vários sistemas de suporte de vida, sensores e segurança como Ataque Inato, Atribuição, Detectar, etc.

Em termos lógicos, um computador teria níveis extremos de Mente Segmentada e Ataque Adicional. Felizmente, isso não parece acontecer nos filmes.

MEDO DO ESTADO

O estado pode arrastá-lo para a escravidão. O estado pode empobrecer você. O estado pode prendê-lo. O estado pode destruir sua reputação, arruinar seu sustento e afastá-lo de sua família. O estado pode mandá-lo para o exílio. O estado pode matá-lo — ou fazê-lo desaparecer para sempre.

O que impede o Estado de fazer essas coisas? As leis.
Às vezes.

Penso que somos propriedade de outrem.

– Charles Fort,
O Livro dos Danados

OS HOMENS DE PRETO

Quando o estado quer ignorar suas próprias leis, ele não pode usar seus servidores habituais. Deve enviar servidores que não existem, que não têm identidade. Eles são legalmente mortos-vivos e não temem nada, exceto seus mestres invisíveis.

Em 1953, o ufólogo Albert Bender fechou repentinamente seu escritório de discos voadores, dizendo que fazia isso por “ordens de uma fonte superior”. Seu investigador-chefe, Gray Barker, sabia

de quem era a culpa: os Homens de Preto (MIBs) que visitaram Bender. A mitologia OVNI agora tinha seus próprios demônios, figuras que logo se entrelaçaram em todo tipo de conhecimento conspiratório. Baseando-se igualmente nas malévolas tradições Unseelie (págs. 82–84) e nos exemplos da vida real da Gestapo e da KGB, os Homens de Preto passaram a representar o estado como necromante, convocando demônios para cumprir suas ordens. Mas, ao contrário de Fausto, o Estado não procura aprender o conhecimento proibido — procura encobri-lo.

Homem de Preto

666 pontos

Os Homens de Preto não são tradicionalmente assassinos. Suas perícias de combate são melhor sugeridas do que explicadas. Matar um MIB, entretanto, só fará com que mais dois ou três apareçam — desta vez com o apoio *muito* letal da SWAT, ou tropas de contraterrorismo.

Modificadores de Atributos: ST+2 [20]; DX+2 [40]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: PV+5 [10]; Vont+3 [15]; Per+3 [15].

Vantagens: Aliados (Esquadrão de elite de soldados ou policiais; Construído em 75%; 12 ou menos; Invocável, +100%) [72]; Apagado [10]; Apetrecho de Limpeza de Memória (pág. 13) [98]; Duro de Matar 2 [4]; Empatia [15]; Fleuma [15]; Hierarquia Administrativa 6 [30]; Hierarquia Militar 6 [30]; Hierarquia Policial 6 [30]; Hipoalgia [10]; Identidade Alternativa (Legal) [5]; Imunidade Legal [15]; Indomável [15]; Noção do Perigo [15]; Patrono (A Agência; 15 ou menos; Habilidades Especiais, +50%) [113]; Permissão de Segurança [15]; Poderes Legais [15]; Recuperação da Consciência [10]; Reflexos em Combate [15]; Serendipidade 2 [30].

Desvantagens: Circunspeção [-10]; Dever (A Agência; 15 ou menos; Extremamente Perigoso) [-20]; Excesso de Confiança (12) [-5]; Insensível [-5]; Intolerância (Inimigos do Estado) [-5].

Peculiaridades: Fala em tom monótono [-1]; Veste preto [-1].

Perícias: Intimidação (M) Vont+2 [4]-15*; Judô (D) DX+1 [8]-13; Perseguição (M) IQ+3 [12]-13.

Técnicas: Chave de Braço (M) Judô+4 [4]-17; Mata-Leão (D) Judô [3]-13.

* Inclui +1 pelo Insensível.

Variações

Os Homens de Preto desfrutam de pacotes de vigilância do governo negro que se aproximam de uma Clarisenciência de escala global (como para um computador do mal, págs. 88–89), mas geralmente devem retornar à sua van sem identificação ou prédio de aparência inofensiva no centro para acessá-los. Eles também têm muitos equipamentos, geralmente um NT maior do que o padrão da campanha: fones de ouvido em miniatura com rádio codificado, armaduras individuais disfarçadas e armas silenciadas não rastreáveis, isso tudo para iniciantes. Seus onipresentes e conhecidos óculos escuros podem conceder Visão Hiperespectral — ou Visão no Escuro, em versões cinematográficas ou abertamente sobrenaturais. Além de seu automóvel preto do ano, os MIBs podem viajar de helicóptero preto furtivo, disco voador de engenharia reversa ou meios ainda mais exóticos. Os MIBs paranormais possuirão o poder descrito em *O Estado* (pág. 32).

Agente: Um verdadeiro, bem realista, agente do governo. **Estatísticas:** Detetive (pág. 37) [80]; acrescente ST+2 [20], DX+2 [40], HT+2 [20], Vont+2 [10], Aliados (Esquadrão de elite de soldados ou policiais; Construído em 75%; 9 ou menos; Invocável, +100%) [36], Dever (A Agência, 15 ou menos) [-15], Hierarquia Policial 2 [10], Identidade Alternativa (Legal) [5], Imunidade Legal [15], Insensível [-5], Patrono (A Agência; 12 ou menos) [40], Permissão de Segurança [10], Poderes Legais [15], e Reflexos em Combate

[15]; e compre as peculiaridade, perícias, e técnicas descritas no Homem de Preto [29]. 325 pontos.

Mandroide: No folclore de OVNI, descrições de testemunhas oculares de MIBs sugerem robôs ou formas de vida artificiais, em vez de funcionários públicos mal-encarados. Eles apagam as mentes fazendo contato visual e repetindo as lembranças encobridoras em um tom monótono: “Você viu o planeta Vênus”. **Estatísticas:** ST+2 [20]; DX+2 [40]; HT+2 [20]; PV+5 [10]; Apagado [10], Autômato [-85], Características Sobrenaturais (Pele Rugosa) [-10], Fleuma [15], Hipoalgia [10], Imunidade Legal [15], Insensível [-5], Máquina [25], Mantra de Limpeza de Memória (pág. 13) [70], Não Dorme [20], Poderes Legais [15], Recuperação da Consciência [10]; e compre as peculiaridade, perícias, e técnicas descritas no Homem de Preto [29]. 209 pontos.

Tulpa: Uma teoria sustenta que os MIBs são tulpas (pág. 81) criados pelo escrutínio onipresente do governo, paranoia em massa, ou pelo sentimento de culpa na consciência de testemunhas de OVNI. Para se adequar à tradição dos MIB, esta variação de tulpa tem uma forma material, mas ainda misteriosa. **Estatísticas:** Tulpa Adulta (pág. 81) [244]; acrescente Apagado [10], Deslocamento Fantasmagórico (pág. 14) [30], Diapsiquia (Telepático, -10%) [27], Duplicação 2 (Custa Fadiga, 1 PF, -5%) [67], Duro de Matar 2 [4], Elo Mental (Duplicatas) [10], Empatia [15], Hipoalgia [10], Indomável [15], Insensível [-5], Limpeza de Memória 3 (pág. 12) [114], Noção do Perigo [15], Recuperação da Consciência [10], Reflexos em Combate [15], Tolerância a Ferimentos (Homogêneo) [40], e Visão 360 Graus [25]; remova Incapaz de Falar, Insustancialidade, Invisibilidade, e Telecinese; mude as Características Sobrenaturais para (Calma Não-Humana) [-5], a Manutenção para (Paranoia; 1 pessoa; Semanal) [-5], e a Vulnerabilidade para (Qualquer ataque de uma autoridade legítima ×4) [-40]; especifique a compulsão como Obsessão (Proteger os segredos do estado); e compre as peculiaridade, perícias, e técnicas descritas no Homem de Preto [29]. 492 pontos.

MEDO DA MORTE

No longo prazo, estamos todos mortos. Todos os medos — e todas as esperanças e todos os sonhos — nos levam ao túmulo. Em seu vazio escancarado, não vemos nada além de vermes, não cheiramos nada além do cheiro da decomposição. Ela virá para todos nós, estejamos prontos ou não. Às vezes chega cedo — mas pode ser ainda mais assustadora quando chega tarde demais.

O ZUMBI

Zumbis são cadáveres animados por magia poderosa (por exemplo, a mágica Zumbi, pág. MB250), geralmente sob o controle de seu criador, se houver um. Sua carne é carne morta, variando da palidez cadavérica, passando pela descoloração esverdeada, até a putrefação e a decomposição contínuas (embora, se não restar mais nada além de ossos, não se trata mais de um zumbi, mas de um esqueleto; veja a pág. 27). Os zumbis geralmente são humanos, mas nem sempre — um fiel animal de estimação que retorna dos mortos para aterrorizar seus antigos mestres também é um zumbi.

Os zumbis podem usar qualquer arma, desde uma chave de roda até uma pistola .45 automática, mas são muito mais eficazes com armas brancas do que com armas de fogo, pois raramente lembram de mirar ou recarregar. Um zumbi segue as ordens verbais de seu criador ou de qualquer um que essa pessoa o ordene que obedeça. Os zumbis também podem receber uma “programa-

ção” simples: “Ataque qualquer pessoa que não seja eu que entrar nesta sala e continue atacando até que eles saiam”. Se o criador de um zumbi programado morrer ou nunca mais retornar, o zumbi ficará eternamente vigilante, pronto para executar suas ordens.

Zumbi

-111 pontos

Zumbis não sentem dor, nunca ficam atordoados e não sofrem penalidades no NH pelos ferimentos. Aquele que tem um membro incapacitado em combate continuará lutando, arrastando-se pelo chão, se necessário. Um pé perdido reduz o Deslocamento em 1; uma perna perdida ou os dois pés ausentes reduzem o Deslocamento em 3; se estiver sem pernas, um zumbi com pelo menos um braço bom se arrasta com Deslocamento 1.

Modificadores de Atributos: ST+1 [10]; IQ-2 [-40].

Modificadores de Características Secundárias: PV+5 [10].

Vantagens: Fleuma [15]; Morto-vivo em Decomposição (pág. 27) [59]; Não Dorme [20]; Obstinado [5].

Desvantagens: Autômato [-85]; Incapaz de Aprender [-30]; Reprogramável [-10]; Riqueza (Falido) [-25]; Sem Recuperação (Total) [-30]; Voz Irritante [-10].

Traços Inerentes: Afetado por Espantar Zumbi e Controle de Zumbi; Nem tem nem pode gastar PF; Sem perícias mentais.

Bandos de Zumbis

Algumas coisas horripilantes — zumbis, aldeões furiosos, os Profundos, etc. — atacam em *hordas* consideráveis. Jogar combates envolvendo um número grande de inimigos genéricos pode ser difícil e demorado. Estas regras opcionais mostram como lidar com eles como enxames (veja *Ataques em Enxames*, pág. MB461).

Um enxame de oponentes MT 0, ou *bando*, tem três membros idênticos por hexágono em um mapa de batalha. Deslocamento e RD são os mesmos das criaturas que o compõe. O mesmo vale para o dano — mas ao contrário de enxames de monstros menores, bandos fazem ataques separados, não agregam o dano. Use *Fogo Contínuo* (pág. MB373) para determinar quantos golpes acertaram. Os ataques corpo a corpo de um bando têm Rco 1 para este propósito.

Os bandos também podem agarrar. Trate a ST como 40% maior do que a ST individual dos membros para imobilizações, derrubadas, etc. Isso produz resultados idênticos aos *Combate Corporal Múltiplo* (pág. MB392). Apenas um bando pode agarrar um alvo do tamanho de um homem por vez.

Bandos são atacados normalmente. Trate-os como uma única criatura para este propósito. Eles podem tentar qualquer uma das defesas ativas, embora a maioria dos monstros de horror executam Ataques Totais. Heróis especialmente habilidosos podem querer usar múltiplos ataques para dizimar um bando; Veja *Exércitos de Um Homem Só* no **GURPS Supers**, pág. 118.

Um bando não é automaticamente Difuso. Use as regras usuais de ferimento para o modelo básico; por exemplo, hu-

manos são feridos normalmente, zumbis são Não-Vivos, e árvores do mal são Homogêneas. O PV do bando é igual a 60% do *total* dos PVs de seus componentes. Depois de sofrer essa quantidade ou mais de dano, o bando se dissipa: alguns deles caíram com ferimentos graves, ou estão atordoados, confusos, emaranhados nos corpos uns dos outros ou incapazes de lutar efetivamente como um bando. Se os PdJs continuarem a atacar um bando dissipado, seus membros podem revidar como combatentes individuais!

Alguns bandos se reorganizam; por exemplo, uma horda de zumbis de 12 hexágonos acabará por se juntar até mesmo da dispersão total como uma horda de oito hexágonos. Criaturas com Regeneração, Impossível de Matar ou similares podem retornar por completo. Aldeões furiosos podem nunca mais voltar a se juntar, dependendo do moral e da liderança.

Exemplo 1: Um bando de um hexágono de humanos genéricos (todos os atributos 10) tem Deslocamento 5, ST 10 (ST 14 para agarrar), e um ataque com CdT 3 causando 1d-3 de dano por contusão com NH 10 — socos! Tem RD 0 e leva 18 PV para dispersar.

Exemplo 2: Uma multidão de três hexágonos de zumbis lentos de filmes B (abaixo) tem Deslocamento 2, ST 11 (ST 15 para agarrar) e um ataque com CdT 9 causando 1d-2 de dano por contusão com Ataque Infeccioso. Eles sofrem menos dano por perfurações e perfurantes (pág. MB380), mas um acréscimo de $\times 4$ nos ferimentos por tiros na cabeça. O bando tem RD 0 e leva 87 PV para dispersar!

Variações

Os filmes oferecem duas subclasses principais de zumbis: o clássico “zumbi lento”, como visto em *Zumbi, A Legião dos Mortos* e *A Noite dos Mortos-Vivos*, e o novo (e controverso) “zumbi rápido”, de *Extermínio* e *Resident Evil: O Hóspede Maldito*. As seguintes lentes são aplicáveis ao modelo acima e a qualquer uma das versões abaixo:

Zumbi Lento: Velocidade Básica-1 [-20]; Deslocamento Básico-1 [-5]. -25 pontos.

Zumbi Rápido: Velocidade Básica+2 [40]. +40 pontos.

Zumbis com estilo de fantasia diferem outra novamente; Veja **GURPS Magia**.

Zumbis de Filmes B

No mundo dos filmes B, certos contaminantes — de vazamentos químicos, radiação cometária, e doenças estranhas — podem animar cadáveres, transformando-os em mortos-vivos. Alguns até se transformam humanos *bem vivos* em zumbis. Tais criaturas são habitualmente caracterizadas por um apetite voraz por carne humana (especialmente cérebros!), e pode ser difícil de se livrar deles sem com isso espalhar os contaminantes em uma área ainda maior. Dada a sua fome, e o fato de que muitas vezes emergem de cemitérios, esses zumbis podem ser vistos como mais um tipo de carniçal (págs. 59–60), essa variedade que mistura o medo de mácula com o medo de morte e da mutilação. Os “zumbis lentos”, especialmente, também evocam o medo da doença, implacável e inevitável.

Zumbi de Filmes B: Zumbi [-111]; acrescente DX-1 [-20], Appetite Incontrolável (6) (Miolos humanos) [-30], Ataque Infeccioso [-5], Aversão (Fogo) [-20], Aversão (Luz do dia) [-30], Dependência (Carne ou miolos humanos; Ilegal; Diária) [-45], Gula (6) [-10], Partes do Corpo Independentes (Sem Reencaixe, -60%) [14], e Vulnerabilidade (Tiros na cabeça $\times 4$) [-60]; e remova Não Come nem Bebe. -327 pontos.

Zumbis Vudu

Feiticeiros do Vudu (*bokors*) transformam pessoas vivas em zumbis (*nzumbi*) administrando uma preparo ritual contendo o veneno de contato tetrodotoxina. Os ingredientes variam: baiacu, certos anfíbios e uma variedade de plantas encontradas no Haiti são possibilidades. Os zumbis haitianos podem tradicionalmente ser colocados em descanso ingerindo o sal, ou (às vezes) pela visão do mar; também, um poderoso mago ou sacerdote pode devolver um zumbi à vida normal. Esses zumbis são um monstro de uma cultura nascida no trabalho forçado, então o medo não é de ser atacado por um, mas de *tornar-se* um — um escravo sem sentido, estúpido e insensível para todo o sempre.

Em campanhas históricas de horror, proprietários de terras malignos podem ter trabalhadores e servos zumbis, e a população local pode guardar túmulos de parentes à noite, caso uma “morte” não tivesse ocorrido de forma natural, mas causada por veneno de zumbi. Em tempos mais modernos, tornar-se um zumbi é a punição final para as transgressões sociais. Poderia acontecer com qualquer um, de um criminoso violento a um antropólogo excessivamente curioso.

Humano Zumbificado: DX-2 [-40]; IQ-2 [-40]; HT-2 [-20]; PF+2 [6]; Autômato [-85]; Consumo Reduzido 2 [4]; Deslocamento Básico-1 [-5]; Estigma Social (Morto) [-20]; Fantasia (“Eu morri”) [-15]; Fleuma [15]; Hipoalgia [10]; Incapaz de Aprender [-30]; Não Dorme [20]; Reprogramável [-10]; Riqueza (Falido) [-25]; Tolerância à Temperatura 2 [2]; Visão Noturna 2 [2]; e a peculiaridade “Odor corporal” [-1]. -232 pontos.

Zumbi Vudu Morto-vivo: Zumbi [-111]; acrescente Consumo Reduzido 2 [4], Fraqueza (Sal; 1d/minuto) [-20], e Vulnerabilidade (Sal x4) [-40]; remova Não Come nem Bebe, Sem Recuperação, e Tolerância a Ferimentos (Sem Sangue); e modifique Não Respira com Reserva de Oxigênio, 25x, -50%. -162 pontos.

A MÚMIA

Múmias são cadáveres que foram embalsamados (ou desidratados naturalmente pelo ar seco e rarefeito) e de alguma forma foram reanimados. Culturas desde a Inca, a China da Dinastia T'ang, até os Aragoneses medievais praticaram a mumificação. No entanto, as múmias mais comuns — tanto no horror quanto no mundo real — são as do antigo Egito. A religião egípcia antiga exigia a preservação do corpo físico pelo maior tempo possível. A mumificação intencional começou no Egito já em 2600 AEC, embora o efeito dessecante da areia em que foram enterrados preservasse naturalmente alguns corpos ainda de períodos anteriores.

A Maldição da Múmia

A múmia do rei Tutancâmon supostamente carregava uma poderosa maldição: “A morte virá com asas rápidas para aquele que perturbar a paz do faraó”. A morte (por uma picada de mosquito infectado!) no ano seguinte do Lord Carnarvon, um dos patrocinadores da escavação de Tutancâmon, deu credibilidade à história. Para replicar tais efeitos, as múmias podem ter Pestilência (pág. 12), um exército de lacaios cultistas criativamente vingativos, ou (para magos mumificados) a seguinte mágica.

Maldição da Múmia

Corpo à Corpo; Resistência Especial

O operador *deve* tocar o objetivo. Em um toque bem-sucedido, o objetivo deve fazer um teste de HT, com um fracasso significando que ele adquire a Maldição. Não há efeito imediato, mas a vítima deve fazer um teste de HT uma vez por semana; cada fracasso inflige 1 PV de dano. Se a vítima chegar a 0 PV, ela entrará em coma e se parecerá muito com uma múmia. Finalmente, a menos que a ajuda seja encontrada, ela morrerá — mas seu corpo não entrará em decomposição. Embora ela não se levante automaticamente como uma múmia, a mágica Zumbi (pág. MB250) funciona com um bônus de +4 em seu cadáver.

A Maldição da Múmia *sempre* tem uma cura, que o MJ deve manter em segredo. Pode ser uma mágica (como Remover Maldição), um elixir ou uma erva rara. Diferentes versões desta mágica podem existir, cada uma com uma cura diferente. Ninguém pode ser afetado por mais de uma Maldição da Múmia por vez.

Duração: Permanente até a cura.

Custo: 3.

Pré-requisitos: Maldição e Pestilência. O feiticeiro também deve ser uma múmia.

As múmias geralmente são reanimadas por magia ou pelo poder dos deuses; as sobrenaturais folhas de *tana* ou outros ingredientes místicos também podem revivê-los e sustentá-los.

Os cadáveres preservados dos faraós são as múmias mais conhecidas, mas certamente não são o único tipo. Mulheres, sumos sacerdotes, vizires e “chefes” da equipe de trabalho — na verdade, qualquer pessoa com dinheiro e poder — poderiam ser mumificados. Além disso, os egípcios mumificavam todos os tipos de animais: pássaros, gatos, lobos, cavalos, cães, e até peixes, cobras e crocodilos. Imagine um cenário em que o grão-vizir, após a revivificação, levanta um exército de garças ou cobras para cumprir suas ordens!

Uma múmia raramente ataca frontalmente, preferindo se “fingir de morta” para emboscar mortais inoportunos. Sua tática favorita é o estrangulamento (pág. MB370) por trás até que sua vítima morra; o Enforcamento (pág. 30) torna isso fácil. Investigadores que lutam contra múmias também devem observar que esses mortos-vivos são bastante queimáveis graças às suas bandagens secas (e às vezes devido às resinas de embalsamamento).

Os túmulos das múmias são muitas vezes repositórios de fabulosas riquezas e de conhecimentos arqueológicos igualmente imensos. A desvantagem é que as múmias geralmente são levadas pelos seus criadores ou por sua própria vontade maníaca a se vingar de qualquer um que profanar seu túmulo ou tumba. Algumas raras *não são* controladas por outras entidades — elas são magos poderosos que enganaram a morte assumindo a forma de uma múmia imortal. Esses seres são independentes, malévolos e altamente inteligentes, e normalmente servidos por zumbis menores de muitos tipos. Eles podem querer apenas serem deixados em paz, procurar incansavelmente por sua noiva reencarnada ou enviar seus servos em busca do Novo Corpo Perfeito...

Múmia

80 pontos

Modificadores de Atributos: ST+10 [100].

Modificadores de Características Secundárias: PV+5 [10]; Deslocamento Básico-1 [-5].

Vantagens: Fleuma [15]; Impossível de Matar 2 (Calcanhar de Aquiles, Fogo, -50%) [50]; Indomável [15]; Morto-vivo Mumificado (pág. 27) [80]; Não Dorme [20].

Desvantagens: Compulsão (12) (Permanecer e vigiar sua tumba; matar sequestradores e retornar se tiver sido removido à força de sua tumba) [-15]; Dependência (Amuleto Funerário; Constante) [-150]; Sem Recuperação (Total) [-30]; Voz Irritante [-10].

Variações

Essas estatísticas consideram que a múmia extrai seu poder e não-vida de algum tipo de amuleto; por exemplo, um rolo de papiro, uma gema mágica ou uma jarra canópica contendo seu coração preservado. Para adaptar este modelo para mortos-vivos sem tais talismãs, remova Dependência e Impossível de Matar. Budistas medievais na China, Tibete e Vietnã cobriam suas múmias com muitas camadas de laca; isso pode render RD de até 5, que inimigos usando ataques de chamas devem perfurar para que a Fragilidade (Queimável) possa ser explorada. As múmias cinematográficas — e algumas nos romances — têm Obsessão (Buscar pelo amor verdadeiro reencarnado). Sumos sacerdotes mumificados possuem Aptidão Mágica ou Investidura de Poder (e possivelmente Abençoado), juntamente com muitas mágicas culturalmente específicas; Veja o *GURPS Egypt*, ou outro livro de mundos de campanha histórico apropriado.

A LILITU

O que é pior do que morrer? A morte de seus filhos. Sua esperança de imortalidade, de uma vida além da vida — se foi.

As *lilitus* foram os primeiros monstros registrados, provavelmente entrando nos mitos acadianos e assírios da tradição suméria ainda mais antiga. Seu nome vem do acadiano *lili* (“noite”) ou o sumério *lil* (“vento”) — as lilitu são coisas horripilantes voadoras que trazem morte à noite. Em sua forma mais primitiva, a lilitu tinha asas e garras de aves de rapina, às vezes o corpo de um leão e às vezes a cauda de um escorpião. Em todas as encarnações, ela mata crianças no berço: por asfixia, envenenadas, ou pela febre.

Na tradição talmúdica, ela se tornou “Lilith”, a arrogante primeira esposa de Adão, amaldiçoada por Deus e rainha das bruxas. Muitas culturas vizinhas — e algumas não vizinhas, como os bascos e os malaíes — desenvolveram suas próprias versões da lilitu, seja após o contato mesopotâmico ou porque o medo da perda de filhos é um temor universal. Ou porque a lilitu *existe*...

Para os pequeninos, Mormo trouxe o medo...

– Erina, “*A Roca*”
(circa 600 AEC)

Lilitu

461 pontos

Modificadores de Atributos: ST+2 [20]; DX+4 [80]; HT+3 [30].

Modificadores de Características Secundárias: PV+3 [6]; Vont+2 [10].

Vantagens: Atribuição 2 (Acesso, Apenas em crianças muito novas, -50%; Afeta a Matéria, +40%; Asfixia, +100%; Interligação, +10%; Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, Incapaz de Aparar, -35%; Requer Preparo, 1 minuto, -20%) [29]; Espectro (pág. 27) [279]; Forma Alternativa (Coruja) [15]; Garras Pontudas [8]; Sanguessuga 2 (Cura Acelerada, +25%; Acesso, Apenas em crianças muito novas, -50%; Afeta a Matéria, +40%; Interligação, +10%) [37]; Visão no Escuro [25]; Voo (Alado, -25%) [30].

Desvantagens: Aparência (Feio) [-8]; Aversão (Amuletos de Pazuzu) [-10]; Dependência (Fôlego de crianças pequenas; Ilegal; Diária) [-45]; Hábito Detestável Racial (Assassinar bebês) [-15]; sem Não Come nem Bebe [-10]; Noturno [-20].

Traços Inerentes: Estéril; Incapaz de Produzir Leite.

Variações

Esse modelo enfatiza os aspectos infanticidas da lilitu, mas ela rapidamente se desviou dessa representação e absorveu os monstros de outros mitos. Em algumas histórias, ela é leonina e não aviária; em outros, ela é uma súcubo alada (pág. 66) que literalmente “faz coisas que sua esposa não faria”. Em contos posteriores, ela tem muito em comum com o carniçal (pág. 60), e assombra os mesmos desertos. Assim, pode-se permanecer “autêntico” enquanto mistura e combina livremente as características das lilitus, sucubi e as muitas variações abaixo.

Qualquer uma dessas lentes pode se aplicar ao modelo:

Lilitu Material: Qualquer lilitu pode ser material ao invés de um espírito. *Estatísticas:* Substitua Espectro por Idade Imutável [15], Imunidade a Danos ao Metabolismo [30], Invisibilidade (Somente Matéria, -10%; Ativada ou Desativada à Vontade, +10%; Sombra Visível, -10%) [36], e Não Dorme [20]; remova o ‘sem Não Come nem Bebe’; e remova a ampliação Afeta a Matéria da Atribuição e Sanguessuga. -188 pontos.

Somente Asas: Em algumas nuances, a lilitu tem apenas asas e não tem braços. *Estatísticas:* Acrescente Manuseadores Precários [-30] e modifique o bônus da DX com Manuseadores Precários, -40%. -62 pontos.

Os variados modelos incluem:

Ardate-Lili: De uma palavra acadiana para “prostituta”, esta versão da lilitu ameaça os jovens. Ela não pode fazer sexo normal, mas induz ao êxtase (pág. MB429) nas vítimas que ela drena. *Estatísticas:* Lilitu [461]; acrescente Atribuição 3 (Acesso, Apenas em homens, -20%; Baseado em Vontade, +20%; Agente de Contato, -30%; Êxtase, +100%; Interligação, +10%; Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, Incapaz de Aparar, -35%; Requer Preparo, 1 minuto, -20%) [38], Características Sobrenaturais (Pé de Coruja; Acesso, Apenas na forma de mulher, -10%) [-9], Dependência (Energia Sexual; Toda Noite) [-30], Estigma Social (Espírito do Mal) [-15], Forma Alternativa (Mulher Bela) [15], e Luxúria (6) [-30]; remova Atribuição 2, Dependência (Fôlego de crianças), e Hábito Detestável Racial; e mude Sanguessuga para Sanguessuga 2 (Cura Acelerada, +25%; Acesso, Apenas em homens, -20%; Interligação, +10%) [34]. 458 pontos.

Cihuateteo: Os astecas tinham seus próprios vampiros infanticidas — espíritos de mulheres que morriam no parto e por vingança matavam crianças e mulheres jovens. Ainda hoje, eles perseguem encruzilhadas no México em noites de azar. *Estatísticas:* Lilitu [461]; acrescente Apetite Incontrolável (12) (Sangue Humano) [-15], Características Sobrenaturais (Palidez) [-10], Forma Alternativa (Cascavel) [15], Fraqueza (Luz Solar; 1d/minuto) [-60], Intolerância (Grávidas) [-5], Mordida de Vampiro [30], Toque Paralisante (pág. 13) [26], Vulnerabilidade (Fogo x3) [-45], e Vulnerabilidade (Perfuração no coração x4) [-40]; remova Aversão, Dependência, e Noturno; aumente o bônus à ST para +7; modifique a Insustancialidade com Reversão (pág. 15), +60%; e remova Alado do Voo. 540 pontos.

Lâmia Clássica: Essa se trata da ogra em forma de serpente original que mata crianças na mitologia grega — não a criatura romântica de mesmo nome (veja *Vampiro Romântico*, págs. 65–66). Amaldiçoada por Hera com a impossibilidade de gerar filhos e a incapacidade de fechar os olhos, Zeus concedeu-lhe a capacidade de substituir os olhos pelos que ela roubou. As lâminas helenísticas e posteriores compartilhavam a habilidade da ardate-lili de assumir uma forma feminina agradável, juntamente com uma mordida vampírica. *Estatísticas:* Povo-Serpente (pág. 84) [108]; acrescente ST+10 [100], Aparência (Monstruoso) [-20], Dor Crônica (Grave; 4 horas; 6 ou menos; Mitigador, Olhos recém-roubados, Mensal, -70%) [-2], Estigma Social (Monstro) [-15], Hábito Detestável Racial (Devorar crianças) [-15], Idade Imutável [15], Imunidade a Danos ao Metabolismo [30], Intolerância (Grávidas) [-5], Maldição Divina (Estéril e incapaz de fechar os olhos) [-15], Não Dorme [20], a qualidade “Capaz de substituir os olhos por outros roubados” [1], e o traço inerente Sem Pernas (Desliza); remova Segredo; e mude Garras Afiadas para Garras Pontudas [8]. 225 pontos.

Lamastu: Um demônio acadiano como a lilitu, Lamastu era uma figura solitária de leoa alada, não uma raça. Em vez de roubar o fôlego das crianças, ela lhes dava leite envenenado à noite — não por dependência ou necessidade, mas apenas por crueldade. Em algumas versões, ela também envenena aqueles com quem faz sexo. **Estatísticas:** Lilitu [461]; crescente Ataque Tóxico 3d-1 (Agente Sanguíneo, -40%; Cíclico, 1 hora, 4 ciclos, Resistível, +30%; Atraso, 1 minuto, -10%; Requer Preparo, 1 minuto, -20%; Resistível, HT-4, -10%; Sintomas, 2/3 PV, -3 ST, DX, IQ, e HT, +90%) [16], Destruidor da Vida [-10], Pelagem [1], Pestilência (pág. 12) [50], e Sadismo (6) [-30]; remova Atribuição, Dependência, e Sanguessuga; e aumente o bônus à ST para +10. 547 pontos.

Strix ou Estirge: Essas bruxas metamórficas da lenda romana (*strix* no latim; *estirge* no português. Plural *striges* ou *estirges*) tomavam a forma de pássaros à noite para vampirizar crianças e jovens. Delas vem a palavra romena para vampiro, *stregoi*, e a palavra italiana para bruxa, *streghe*. **Estatísticas:** Bruxa (pág. 82) [150]; crescente Apetite Incontrolável (12) (Sangue Humano) [-15], Falar com Animais (Especializada, Aves, -50%) [13], Forma Alternativa (Coruja; Forma Projetada, -50%) [8], e Mordida de Vampiro (Acesso, Apenas na forma de ave, -10%) [27]; e remova Aliado. 171 pontos.

MEDO DO APOCALIPSE

Fora dos pânico isolados quando o primeiro milênio chegou em 1000 EC, a maioria dos milenaristas medievais (tanto na cristandade quanto no islamismo) reagia com êxtase e fervor — reconhecidamente, às vezes êxtase e fervor *assassinos* — sempre que o Apocalipse parecia provável. O medo do fim do mundo era meramente epidêmico, com surtos ferozes, mas breves, quando um cometa brilhava ou um mendicante carismático aparecia no portão.

Foi necessária a era moderna para transformar o medo do apocalipse em um estado crônico. O fim da Guerra Fria apenas substituiu um apocalipse nuclear por um ambiental. O pânico do Ano 2000 apresentou o deus-imbecil computador, com a humanidade presa em um pacto de suicídio involuntário. A paranoia da população criou seus próprios zumbis, os sempre famintos e devoradores Outros. Os pesadelos sobre o aquecimento global uniram o medo da tecnologia com a fobia de envenenamento com uma sopa de horror cósmico. Mas tudo começou com a Bomba Atômica.

O DAIKAIJU

Dois filmes deram início à tendência do “monstro atômico”: *O Monstro do Mar* (Estados Unidos, 1953) e *Godzilla* (Japão, 1954). Ambos apresentavam dinossauros gigantes despertados por testes nucleares, combinando o medo da natureza vingativa e da tecnologia enlouquecida, e ambos os monstros espalhavam contaminação em seu rastro (uma peste em um caso, a radiação no outro). Enquanto Hollywood pegou o tema e o desenvolveu — começando com *O Mundo em Perigo*, de 1954, sobre formigas atômicas gigantes — foram os japoneses que transformaram uma moda em um ícone. O filme *Godzilla* e seus herdeiros eram daikaiju, “bestas estranhas gigantes”. O Daikaiju se multiplicou e sofreu mutações, espalhando-se por outras terras e assumindo novos simbolismos. O filme *O Hospedeiro* da Coreia do Sul joga com o medo do Estado, enquanto o medo da impotência em grande escala após o 11 de setembro alimenta *Cloverfield: Monstro*, um filme americano que mistura o medo dos Outros com o medo do Universo.

Detendo o Daikaiju

Um daikaiju é o Apocalipse de carne e osso. Ele tem pontuações de ST e PV na casa dos *milhares*, com RD igualmente estratosférica, e desencadeia danos imensos por sopro de chama radioativa ou algo semelhante (por exemplo, um daikaiju do século 21 pode emitir nuvens sufocantes de dióxido de carbono). Até mesmo seu caminhar deveria ser fatal; aqueles que não são esmagados sofrem instantaneamente golpes de granizos de radiação ou ataques car-

díacos por puro horror. Em suma, nenhum PdJ — pelo menos, nenhum PdJ de *horror* — deve ter a chance de matá-lo em uma luta justa. Se a campanha apresentar supers nesse nível, trazer um daikaiju pode ser a única maneira de instilar horror; embora você não possa fazer isso mais de uma ou duas vezes sem descer no universo da Toho Studios.

No mito moderno, existem apenas duas maneiras de deter um verdadeiro daikaiju (*kaijus* menores podem ser mortos tão facilmente quanto qualquer dragão): invocar outro daikaiju para derrotá-lo ou destruí-lo com uma super-arma científica como a que o gerou. Simbolicamente, estes podem ser o mesmo método, mas em termos de jogo eles têm suas diferenças.

Nos filmes, o exército japonês pode simplesmente enviar uma chamada para Gojira (*Godzilla*) quando King Ghidorah está furioso; em uma campanha de horror, os heróis deveriam ter que ter bem mais trabalho. Talvez eles devam viajar para a Ilha dos Monstros, lutando contra kaijus ou homens-gueiras para alcançar seu salvador adormecido. Mesmo encontrar outro daikaiju pode ser difícil, exigindo Pesquisa, Conhecimento Oculto, Geografia ou perícias e poderes ainda mais encobertos. Cada pista falsa ou excesso de combate significa possíveis megamortes em seu país; o MJ deve tentar trazer a monstrosidade pura e irrefletida do daikaiju para os jogadores, a literal corrida contra o fim.

Na maioria das histórias de daikaiju, os militares querem usar uma bomba ainda maior para matar o monstro, apesar da quase certeza de que tal explosão despertaria horrores ainda piores. Os heróis podem ter que convencer os generais do contrário, ou simplesmente trabalhar dentro de um prazo conhecido. (“Minhas fontes dizem que a Força Aérea lançará a bomba de cobalto em 48 horas — é melhor ter o destruidor de oxigênio funcionando em 40.”) Desenvolver um plano para matar um daikaiju é como derrotar uma doença (págs. 86–87) em um cronograma de dias em vez de meses. Resumindo, é um trabalho para alguém com a vantagem Desenvolvedor.

Enquanto isso, os outros PdJs terão que adquirir peças experimentais, lutar contra hordas em pânico ou salvar a namorada do inventor das garras de uma mariposa gigante. O MJ deve não apenas equilibrar os níveis de habilidade de todos e o tempo dos holofotes, mas também transmitir a possibilidade de que mesmo a invenção de nossos heróis possa dar errado — qualquer coisa poderosa o suficiente para deter o Apocalipse, é poderosa o suficiente para *causá-lo*. Se os jogadores estão dispostos a arriscar acabar com o mundo, então o MJ também deveria estar. Aja como se isso fosse realmente verdade!

MEDO DO INFERNO

Então, o que vem depois da morte? Não sabemos, mas isso nos assusta. As igrejas dizem que se quebrarmos as regras, vamos para o Inferno — e nós *todos* sabemos que quebramos as regras. O inferno nem sempre está disposto a esperar que cheguemos lá, no entanto. Às vezes ele vem aqui nos procurar.

Inferno é a incorreção — moral, física e espiritual. Seus habitantes são nossos pecados tomados forma, tornados externos e aterrorizantes. De certa forma, eles são a base de todos os nossos outros monstros, que também podem representar os grandes pecados: vampiros como a luxúria ou ganância, lobisomens e assassinos psicopatas como a ira, zumbis como a preguiça, o wendigo como a gula e o daikaiju e andróides como o orgulho. Alguns são pecados mais específicos; por exemplo, carniciais são o canibalismo e as lilitu são o infanticídio. Os fantasmas podem encarnar qualquer um desses pecados, e *todos* os mortos-vivos pecam contra as leis da vida e da morte. O medo dos outros pode ser o ódio ou a inveja; o medo do universo é o desespero. O que são monstros senão violações da lei natural... e o que é violar a lei da Criação senão o pecado?

O DEMÔNIO

Os demônios da ficção de horror são bem diferentes daqueles da fantasia (como retratado em **GURPS Magia**, por exemplo). Demônios de fantasia são gigantes de pele vermelha, vestidos de chamas com chifres e asas. Um demônio do horror *pode* até parecer assim, mas é provável que você nunca o veja. Os demônios em contos de horror tendem a espalhar seu mal *sutilmente* no plano mortal, geralmente através de humanos possuídos. Na maioria dos casos, um demônio encontrado em nosso mundo estará canalizando seus poderes através do corpo de uma vítima mortal. Os demônios do horror desgastam muito seus receptáculos vivos “emprestados”!

Nenhuma das representações é particularmente verdadeira para os demônios do folclore europeu medieval, que eram “espíritos aéreos” que ocasionalmente tomavam forma física, muitas vezes como bestas de pelos pretos. Mas cada cultura tem seus próprios demônios, seres dedicados essencialmente ao mal — ou, no mínimo, a brincar com os humanos.

Os demônios podem ser servos do Inferno ou simplesmente habitantes de alguma dimensão terrivelmente perigosa e desagradável. Na verdade, pode ser que os demônios não sejam seres físicos mesmo em seu plano de origem, mas sim nada mais — ou menos — do que o próprio mal puro e senciente. Quando visitam nosso mundo, ocupam-se em infligir o máximo de tristeza possível a quem puderem. Alguns são abertamente violentos, mas a maioria prefere causar dor emocional, torturando os entes queridos de sua vítima escolhida.

Ocasionalmente, um demônio entra em nosso mundo para criar com humanos, produzindo crianças de aparência humana com poderes demoníacos. Se ele precisa visitar este plano em forma física para realizar isso é um tópico de debate entre os ocultistas — alguns sustentam que qualquer criança concebida por um indivíduo possuído também terá o poder de um demônio. Tampouco está claro o que aconteceria às crias demoníacas se fossem exorcizadas. Uma visão generalizada é que tal descendência não tem alma humana; no entanto, existem especialistas que teorizam que essas crianças são humanos normais, possuídos antes do nascimento.

Pode ser que os demônios sejam incapazes de trazer sua forma física para nosso plano de existência voluntariamente, e possam operar aqui *apenas* possuindo humanos. Alternativamente, talvez alguns demônios possam entrar fisicamente em nosso mundo sob seu próprio poder. Os ocultistas se dividem sobre isso, mas concordam que um feiticeiro (geralmente estúpido) que conhece a mágica apropriada pode convocar qualquer demônio aqui em sua forma nativa.

“Não Tenhas Medo”

Você já se perguntou por que essa é sempre a primeira coisa que um anjo diz na Bíblia? É porque os anjos são pura e terrivelmente *aterrorizantes*. Eles representam o poder de Deus, não ofuscado pela misericórdia ou sentimento humano de qualquer tipo — o próprio Bem puro e impiedoso. Este é o outro lado do medo do Inferno: o medo de que, se Deus olhasse para você, Ele o enviaria para lá em um instante.

A visão popular dos anjos suavizou um pouco no século 19, com a tradição do “anjo da guarda”, mas o drama de horror ainda sabe que eles não são humanos. Filmes como *Anjos Rebeldes* e *Legião*, e (em sua quarta e quinta temporada) o programa de TV *Sobrenatural*, retratam pelo menos alguns anjos como exterminadores ávidos da humanidade, evocando o medo do apocalipse. Até mesmo anjos que ajudam os humanos em tais histórias tendem mais a ataques de artilharia celestiais e atitudes das antigas do tipo “Mate todos eles, Deus reconhecerá os Seus”. A maioria dos PdJs tem pelo me-

nos uma desvantagem “pecaminosa”; se eles estão prestando atenção, deveriam saber que os anjos também estão.

Construa anjos como demônios, mas sem nenhuma das desvantagens; as variações aslai (pág. 96) e tentador (pág. 97) são excelentes formas de anjo fora do padrão. Enquanto os anjos eram geralmente Forasteiros (pág. 27) na tradição medieval e renascentista, eles são mais frequentemente Entidades Alternantes (pág. 27) na mitologia moderna. Acrescente Voo (normalmente Alado), *com certeza* Terror (ou Assombro, do **GURPS Poderes**), e tradicionalmente Espadas de Lâmina Larga. A maioria dos anjos também tem Fé Verdadeira, além de Indomável e/ou Fleuma — e o MJ poderia justificar quase qualquer outra vantagem também. As desvantagens angélicas são poucas e distantes entre si, embora Circunspeção, Doutrinas Religiosas, Fanatismo, e Voz Irritante não sejam incomuns. Em algumas campanhas, os anjos podem ser restringidos por “sigilos enoquianos” ou mágicas equivalentes à Pentagrama.

Demônio

201 pontos

Modificadores de Características Secundárias: PF+5 [15].

Vantagens: Forasteiro (pág. 27) [226]; Indomável [15]; Reserva de Energia 5 (Infernal; Acesso, Concedida pelo lorde demônio, -40%) [9]; Visão no Escuro [25]; Voz Penetrante [1].

Desvantagens: Estigma Social (Demônio) [-20]; Fraqueza (Água Benta; 1d/minuto) [-20]; Pacifismo (Incapaz de Ferir Inocentes; Acesso, Evita danos *diretos* somente às pessoas *verdadeiramente* boas, -50%) [-5]; Vulnerabilidade (Armas Abençoadas x4) [-20].
• -25 pontos em desvantagens mentais “do mal” como Egoísmo, Gula, Luxúria, Sadismo, e Sanguinolência.

Traços Inerentes: Afetado por Barreira Astral, Espantar Espírito, Expulsar, Pentagrama, e Repelir Espíritos; Detectável por indivíduos e animais sensíveis; Pode ser repellido com a Fé Verdadeira.

Variações

Como a maioria dos mágicos europeus do século 16 e posteriores — e a maioria da ficção de horror moderna — este modelo considera que os demônios são fundamentalmente Forasteiros: seres que não pertencem ao nosso mundo e que danificam tão fundamentalmente a realidade que é necessário um grande esforço para mantê-los aqui. Isso *não é* consistente com a teologia católica medieval ou com os contos demoníacos de muitas outras culturas; para ficar de acordo com eles, substitua Entidade Alternante (pág. 27) por Forasteiro, fazendo com que o modelo custe 202 pontos. Outra opção é substituir Forasteiro pela metacaracterística Corpo de Ar (pág. MB263) e Forma Alternativa (Demônio Materializado), cujo custo depende da forma material.

Em qualquer forma, os demônios possuem qualquer número de características horríveis. Eles provavelmente terão Aparência (Monstruoso); algum tipo de armamento corporal perigoso, de chifres de cabra a caudas farpadas; RD da pele ou quitina; e Atribuições ou Ataques Inatos infernais. Alguns podem ser capazes do Voo (com ou sem asas) ou até mesmo Dobra. A maioria pode retornar ao Inferno quando quiser, o que indica Saltador (Espírito) com Acesso Limitado ou meramente um efeito especial de revogar — ou perder — seu status de “invocado” na Terra. Muitos se aproveitam da Aptidão Mágica, ou mesmo da Investidura de Poder concedida por arquidemônios, divindades malignas, ou Satanás! Demônios parecem atrair burocracia; a China, a Europa medieval e a Índia têm hierarquias demoníacas vertiginosamente complexas. Assim, um demônio pode ter um Dever para com algum (provavelmente implacável) superior.

Dependendo da cosmologia, os demônios podem ter Aversões (alho, azevinho, folhas de neem, solo consagrado, fogos de artifício, espelhos, sal, etc.) e/ou Vulnerabilidades (prata, madeira de freixo, espinheiro, ou ferro — “frio” ou não). O som dos sinos da igreja ou do canto do galo pode ser uma Fraqueza, ou o demônio pode simplesmente estar sob uma Maldição Divina para retornar ao Inferno quando os ouvir. O modelo básico adota uma abordagem minimalista para essas coisas, não porque torna o jogo melhor (é exatamente o oposto), mas porque as possibilidades são tão numerosas que seria uma pena se ater a apenas uma ou duas.

Os demônios podem ficar mais fortes em certas áreas (por exemplo, igrejas profanadas ou locais de assassinatos em série), na presença de certos materiais (como sangue sacrificado), ou mesmo em pontos que reproduzem geometrias infernais! As sugestões em *Alimentando Fantasmas* (págs. 77–78) também servem para demônios. A outra grande possibilidade para uma Reserva de Energia demoníaca é Acesso, Apenas em momentos ou lugares profanos (-40%).

Como fantasmas, os demônios variam em nível de poder:

Demônio Privilegiado: ST+1 [10]; Vont+2 [10]; Per+1 [5]; melhore o bônus de PF para +11 [33], por 18 pontos; e melhore a RE para RE 15 (Infernal; Acesso, Concedida pelo lorde demônio, -40%) [27], por 18 pontos. +61 pontos.

Demônio Maior: ST+3 [30]; Vont+4 [20]; Per+2 [10]; melhore o bônus de PF para +17 [51], por 36 pontos; e melhore a RE para RE 33 (Infernal; Acesso, Concedida pelo lorde demônio, -40%) [60], por 51 pontos. +147 pontos.

Arqui-Demônio: ST+9 [90]; Vont+8 [40]; Per+4 [20]; melhore o bônus de PF para +23 [69], por 54 pontos; e melhore a RE para RE 66 (Infernal; Acesso, Concedida pelo lorde demônio, -40%) [119], por 110 pontos. +314 pontos.

As muitas variações específicas incluem:

Aslai: O termo geral no folclore marroquino para um demônio que possui pessoas, geralmente causando loucura ou caos social. **Estatísticas:** Demônio [201]; crescente ST+4 (Acesso, Apenas na forma possuída, -40%) [24] e Possessão (Espiritual, -20%) [80]. 305 pontos.

Besta Diabólica: Este animal é quase sempre de cor preta e assustadoramente grande, com olhos vermelhos ardentes. Ele é enviado do Inferno para atormentar alguma pessoa má (geralmente o invocador que permitiu que ele continuasse aparecendo), ou seus herdeiros, ou quem quer que passe pelo beco do batman na lua nova. Pode arrastar vítimas agarradas ou inconscientes para o Inferno. Este modelo é para um cão infernal (também chamado de Cão do Inferno, ou Cão Negro), mas com atributos ajustados pode servir para Cavalos infernais (Montarias do inferno), porcos diabólicos, corvos-demônios, etc. Tais criaturas têm apenas Terror 3 sem o uivo. Algumas bestas diabólicas deixam pegadas flamejantes ou brilhantes antes de se materializar — um efeito especial. **Estatísticas:** Demônio [201]; crescente ST+6 (Manuseadores Precários, -40%) [36], DX+2 (Manuseadores Precários, -40%) [24], IQ-2 [-40], HT+2 [20], Vont+4 [20], Per+2 [10], Deslocamento Básico+3 [15], Ataque por Queimadura 3d+3 (Cone, 5 metros, +100%; Custa Fadiga, 3 PF, -15%; Alcance Reduzido, x1/5, -20%) [33], Aversão (Símbolos Religiosos; 3 metros) [-12], Dentes Afia-dos [1], Detectar (Pecado) [10], Garras Cegas [3], Incapaz de Falar [-15], Maldição Divina (Deve retornar ao inferno ao cantar do galo) [-10], Olfato Discriminatório [15], Paladar/Olfato Apurado 4 [8], Pelagem [1], Quadrúpede [-35], RE 15 (Infernal; Acesso, Apenas em momentos ou lugares profanos, -40%) [27], Regeneração (Muito Rápida; Acesso, Apenas em local amaldiçoado específico, -80%; Somente Fadiga, -0%) [20], Saltador (Espírito; Capacidade Adicional de Carga, Pesada, +30%; Acesso Limitado, Inferno, -20%; Uso Limitado, Uma vez por noite, -40%) [70], e Terror 7 (Uivo; -6 para Verificações de Pânico; Custa Fadiga, 2 PF, -10%) [81]; e modifique a Insustancialidade com Reversão (pág. 15), +60%. 531 pontos.

Ngojama: Feiticeiros do Quênia e regiões vizinhas convocam esses demônios híbridos leão-gorila de braços longos para cumprir o papel de assassinos. Eles têm espinhos de ferro e bocas com presas nas palmas das mãos; quando o espinho se prende no alvo (veja Picaretas, pág. MB406), a boca mastiga até que a vítima se liberte! **Estatísticas:** Demônio [201]; crescente ST+4 [40], DX+3 [60], Vont+4 [20], Ataque por Corte 1d-1 (Cíclico, 1 segundo, 5 ciclos, +400%; Acompanhamento, Ataque por Perfuração, +0%; Sem Trauma por Impacto, -20%; Sem Projeção, -10%) [24], Ataque por Perfuração 2d+1 (Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, 1, -20%) [16], Aversão (Água) [-30], Boca Adicional 2 [10], Dentes Afia-dos [1], Entidade Alternante (pág. 27) [227], Fúria (9) [-15], Mão Fraca 3

(Acesso, Sem Escalada, -10%) [-14], RD 3 [15], RD 5 (Absorção, +100%; Limitada, Energia, -20%) [45], e a peculiaridade “Guloso” [-1]; remova Forasteiro; modifique a Insustancialidade com Sempre Ativa, -50%, e Sempre Ativa se torna Normalmente Ativa (Apenas se Invocado, -40%), +6%; e compre Furtividade (M) DX+2 [8]-15. *346 pontos.*

Oni: Esses demônios japoneses se materializam na forma de ogros hediondos de 2,5 metros de altura com pele vermelha ou azul, chifres, olhos esbugalhados e presas. Eles normalmente usam peles — ou nada — e preferem grandes porretes. *Estatísticas:* Demônio [201]; crescente ST+10 [100], DX+1 [20], HT+5 [50], PV+10 [20], Aparência (Monstruoso) [-20], Aversão (Símbolos Sagrados) [-10], Credulidade (12) [-10], Entidade Alternante (pág. 27) [227], Garras Pontudas [8], Golpeadores (Chifres de Impacto; Contusão; Incapaz de Aparar, -40%; Arco Limitado, Frenete, -40%) [1], e Presas [2]; e remova Forasteiro. Alguns têm uma Forma Alternativa, em geral humana, mas com sérias Características Sobrenaturais (por exemplo, Terceiro Olho, ou Sem Face). *363 pontos.*

Rakshasa: Esses demônios indianos aparecem em inúmeras variedades, de carniçais comedores de carne a seres mais parecidos com fadas ou súcubos; existem até mesmo rakshasas “bons”. Quase todos são trapaceiros mágicos, combatentes formidáveis e metamorfos habilidosos. Alguns são mestres da ilusão. Em sua forma nativa — se eles tiverem uma — eles são monstros horríveis, parecidos com tigres, com pés apontando para trás e presas curvas. Eles ficam mais poderosos na escuridão; a lua nova é quando eles são mais temíveis. Por razões complexas, os deuses permitem que eles existam em seu próprio reino. *Estatísticas:* Demônio [201]; crescente ST+4 [40], IQ+2 [40], HT+1 [10], Aparência (Monstruoso) [-20], Aptidão Mágica 2 [25], Compulsão (12) (Arruinar Funerais) [-5], Entidade Alternante (pág. 27) [227], Fraqueza (Luz Solar; 1d/minuto) [-60], Garras Afiaças [5], Golpeadores (Presas; Muito Perfurante; Incapaz de Aparar, -40%) [4], Mordida de Vampiro [30], Morfose (Custa Fadiga, 2 PF, -10%; Ilimitada, +50%) [140], e RD 2 [10]; remova Forasteiro; modifique a Insustancialidade com Reversão (pág. 15), +60%; mude a RE para RE 25 (Acesso, Apenas nas Trevas, -20%) [60]; e compre as mágicas inatas Torpor, Trevas, e Zumbi, todas (D) IQ+2 [4]-14 (inclui +2 pela Aptidão Mágica). *532 pontos.*

Tentador: Esses são os astutos corrompedores do Inferno — aqueles que levam as pessoas à beira do pecado. Eles são melhores operando das sombras, raramente se manifestando. *Estatísticas:* Demônio [201]; crescente ST+2 [20], IQ+1 [20], HT+2 [20], PV+3 [6], Agente Cativante 3 [45], Aparência (Atraente) [4], Aptidão Mágica 1 [15], Carisma 3 [15], Empatia [15], Morfose (Cosmética, -50%; Mantém a Forma, -20%) [30], e Voz Melodiosa [10]; e melhore o bônus de PF para +10. *416 pontos.*

MEDO DE NÃO HAVER INFERNO: O MONSTRO DE FRANKENSTEIN

O romance de 1818 de Mary Shelley, *Frankenstein*, traz um subtítulo interessante: *ou, O Prometeu Moderno*. Prometeu, na mitologia grega, roubou dos deuses o segredo do fogo, libertando a humanidade de sua tirania para sempre. Na mente de Shelley, o poder da razão e da ciência fizeram o mesmo com o Deus cristão. Mas, ela perguntou, e então? Sem Deus, como o homem conhecerá os limites do mal — e o que significa que não há, agora, nada que O Homem Não Deveria Saber Que Existe?

Seu protagonista, Victor Frankenstein, usa a química (*não* a eletricidade) para despertar um ser construído a partir de cadáveres, a quem ele chama de maneira blasfêmica de Adão. Adão começa gentil como uma lousa em branco, depois se educa e percebe que a sociedade humana o odeia e o teme. Ele acaba por odiar seu criador e procura enlouquecer Victor, matar sua noiva e destruí-lo — assim como, na mente de Shelley, o homem destruiu Deus. O Monstro, Adão, é um símbolo do medo de que *não haja* Inferno — que o homem é verdadeiramente o mestre de seu próprio destino e, portanto, condenado para sempre por seu próprio orgulho egoísta.

Cuidado: não tenho medo e por isso sou poderoso.

— Mary Shelley,
Frankenstein

Adão

243 pontos

Modificadores de Atributos: ST+12 (Tamanho, -10%) [108]; IQ+4 [80]; HT+8 [80].

Modificadores de Características Secundárias: MT +1; PV+6 (Tamanho, -10%) [11].

Vantagens: Deslocamento Ampliado 1 (Velocidade no Solo 14) [20]; Hipoalergia [10]; Idade Imutável [15]; Memória Fotográfica [10]; RD 2 (Pele Resistente, -40%) [6]; Tolerância à Temperatura 3 (Frio) [3]; Tolerância a Ferimentos (Sem Sangue) [5].

Desvantagens: Aparência (Monstruoso) [-20]; Bestial [-10]; Estigma Social (Monstro) [-15]; Inveja [-10]; Irritabilidade (12) [-10]; Obsessão (12) (Vingar-se do criador *ou* reproduzir-se) [-10]; Riqueza (Falido) [-25]; Solitário (12) [-5].

Variações

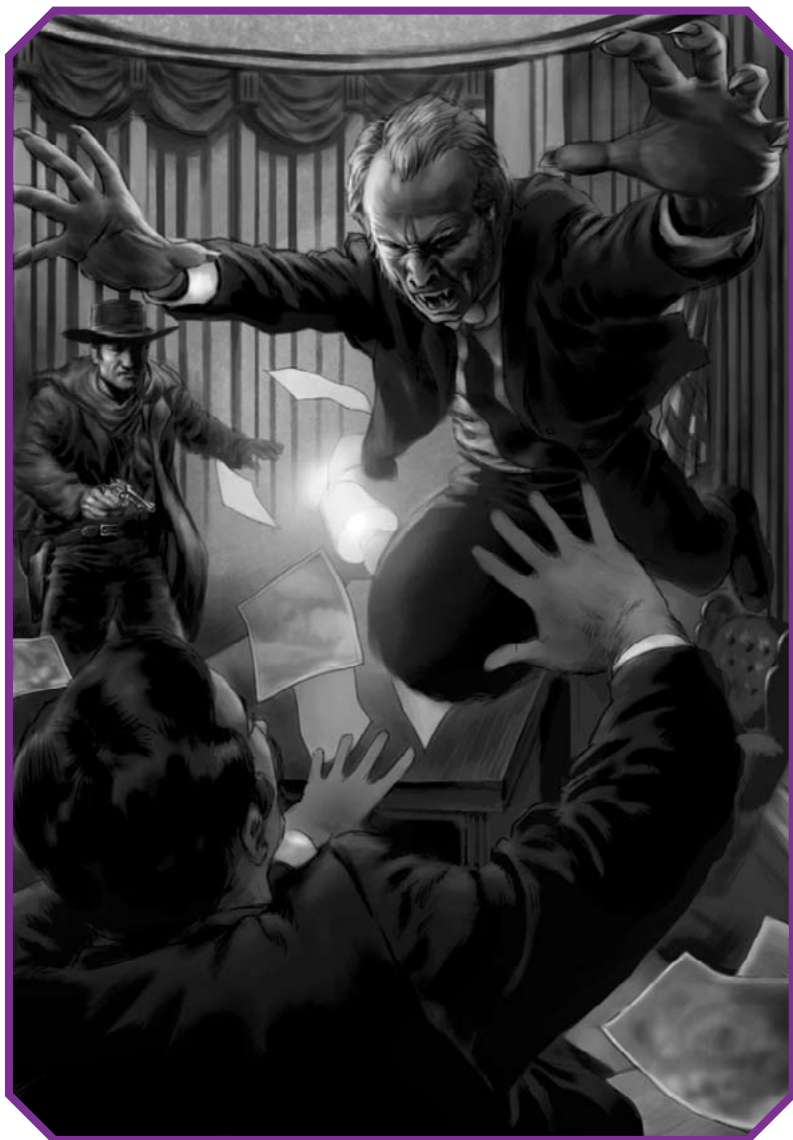
No romance, Adão tinha um intelecto voraz e possuía perícias como Química, Filosofia e outras perícias obscuras. Nos filmes, por outro lado, a criatura de Frankenstein é pouco consciente. Animada pela eletricidade, esta versão do Monstro simboliza o “progresso” científico impensado e a fisicalidade bruta; o cérebro “anormal” em seu crânio deformado simplesmente o leva mais longe no caminho da raiva irracional depois que a sociedade o rejeita. Ele aprende a temer o fogo, o dom de Prometeu — e a odiar aqueles que o usam. Ele deseja se reproduzir, apenas para descobrir que sua natureza hedionda o impede. Nos filmes posteriores em que haviam “reuniões de monstros” da Universal, o Monstro se torna uma espécie de capanga brutamontes de Drácula, ou ocasionalmente um ser inocente (embora ainda irracional e bestial), dividido entre o malvado Drácula e o atormentado Lobisomem.

Monstro Bruto: Adão [243]; crescente DX-2 [-40], Velocidade Básica-2 [-40], Deslocamento Básico-1 [-5], Fobia (6) (Fogo) [-10], Impossível de Matar 1 [50], Imunidade a Doenças [10], Imunidade a Venenos [15], Incapaz de Falar [-15], Não Come nem Bebe [10], Não Dorme [20], Não Respira [20], Sem Recuperação (Parcial; Pode ser consertado por um cientista louco) [-20], e Tolerância a Ferimentos (Não-Vivo) [20]; remova Deslocamento Ampliado; melhore o bônus do PV para +10 e a Tolerância à Temperatura para 10; reduza o modificador da IQ para -2; e piore o Solitário para (6). *127 pontos.*

CAPÍTULO TRÊS

TEATROS SOMBRIOS

Tendo lidado com o guarda, Scott e eu abrimos as portas do escritório do Governador. Ele estava sentado sozinho, atrás de uma mesa fina, parecendo surpreendentemente sadio, até mesmo robusto, para um funcionário do governo. “Sou o capitão Scott”, disse meu companheiro, “e este é meu associado, Dr. Finch. Estamos tentando vê-lo há duas semanas para um assunto urgente, mas sua equipe” (e aqui Scott bufou com desprezo) “alegou que você não estava recebendo visitas”.



“Isso é sobre aqueles assassinatos horríveis em Tombstone, não é?”

Fiquei surpreso que o Governador soubesse do nosso propósito, mas Scott insistiu: “De fato, senhor. Eu percorri de Tucson a Tumacacari investigando esses acontecimentos, e o caso Tombstone é apenas uma palha nessa ventania. Mostre a ele suas fotos, Finch.

*Abri minha valise e tirei um pacote de impressões fotográficas, cada uma prova de horas de trabalho com a volumosa — mas indispensável para o verdadeiro criminologista — câmera e tanques de revelação. Cada um era também a evidência de um crime horrível. O Governador inclinou a cabeça sobre as fotos, absorvendo cada detalhe — os ossos estilhaçados, as marcas de mordidas angulares nas axilas e virilhas, os sinais peculiares de **torrefação** — com interesse, e até avidez.*

“Dr. Finch tem muitas outras fotos desse tipo, tiradas de vítimas de assassinatos recentes e de corpos exumados de metade dos cemitérios da região. Temos evidências de não apenas um assassino canibal, mas um círculo deles, que remonta talvez a 40 anos. Ou mais.”

O Governador encontrou nossos olhos em seu olhar e, como médico, eu estava preocupado com a icterícia — apesar de sua aparente boa saúde, ele deve ter se recuperado de alguma infecção recentemente. Mas sua voz era clara, embora baixa, quando ele perguntou: “Você suspeita de um culto, então? Alguns índios selvagens ou mestiços?

Scott respondeu, de maneira direta: “Senhor, suspeito que homens brancos fizeram isso. Um culto, ou melhor, uma conspiração de homens brancos que queriam o poder do Wen-Di-Go.”

Fiquei surpreso quando o Governador não se surpreendeu. “Wen-Di-Go? O poder de se tornar imortal, incrivelmente forte, conectado com... controlando... os ventos e o tempo? Quem não seria tentado por tal oferta? Especialmente quando o preço é tão baixo... e tão agradavelmente pago.”

Se o Governador derrubou a lamparina primeiro, ou Scott sacou sua Colt Peacemaker, eu não saberia dizer. Houve um estrondo e um tiro, escuridão e clareiras de focinho, e então senti o hálito do Governador frio em meu rosto, cheirando a carne de porco apodrecida. Houve outro tiro, e meu pulso foi puxado para cima. Garras rasgaram minha sobrecasaca e minha camisa, e dentes em forma de cinzel rasgaram meu braço...

Quando você inicia um jogo de **Horror**, você tem várias decisões que precisa tomar. Primeiro, descubra se você deseja conduzir uma aventura de uma sessão ou uma campanha estendida — e se você optar por uma campanha, pense um pouco em sua estrutura narrativa. Em seguida, determine o nível de poder aproximado do jogo, que guiará o nível dos PdJs. Depois disso, pense no monstro (ou monstros) que os heróis enfrentarão.

Ao tomar essas decisões iniciais, também defina as “regras básicas” de sua aventura ou campanha e defina os limites do cenário do jogo: é um jogo de guerra épico e global, contra Coisas Que

o Homem Não Deveria Saber Que Existem, ou um jogo sério de caçada mortal de um vampiro nojento que ameaça uma jovem? A essa altura, você provavelmente já pensou um pouco no gênero e no plano de fundo (mundo de fantasia, campanha histórica de horror, universo de ficção científica etc.), portanto, tenha em mente as considerações do design enquanto você planeja todo o resto. Finalmente, oriente os jogadores na criação de seus personagens, certificando-se de que seus PdJs se encaixem no jogo que você planejou.

Tomar essas decisões com cuidado garantirá que você conduza o jogo sem problemas — e horripilantemente.

DURAÇÃO DA CAMPANHA

O MJ pode optar por conduzir uma aventura de uma sessão ou uma campanha estendida. Uma aventura de uma sessão será conduzida por apenas algumas sessões de jogo — talvez apenas uma — enquanto uma campanha pode durar muitas noites, ou mesmo indefinidamente. Essa escolha afeta todas as outras decisões, incluindo o tipo de personagem que os jogadores projetam, os monstros que os heróis enfrentam e o desfecho do enredo.

UMA SESSÃO

A aventura de uma sessão se encaixa bem ao RPG de horror. Tem um enredo simples e linear com uma conclusão definitiva. Uma dessas aventuras deve funcionar como um filme de horror ou um conto: pessoas normais se veem cercadas pelo desconhecido e lutam para sobreviver e talvez até derrotar o monstro que as ameaça. Essas aventuras geralmente podem ser realizadas em uma a três sessões.

Um jogo de uma sessão geralmente é mais fácil de conduzir do que uma campanha estendida, porque é *finito*. O MJ pode planejar uma aventura simples e direta envolvendo uma única ameaça horripilante sem se preocupar com as repercussões mundanas do enredo. Ninguém precisa pagar pela taverna que os heróis usam para brindar o monstro de Frankenstein numa aventura de uma sessão, nem você precisa se preocupar com o que acontecerá se eles não *salvarem* o presidente de se tornar um lobisomem. Os PdJs em uma aventura de uma sessão podem ser adaptados à história e vinculados aos monstros ou ao enredo por meio de suas vantagens, desvantagens, peculiaridades e perícias. E porque eles são projetados para apenas uma aventura, você não precisa se preocupar muito se alguns deles derem suas vidas na valente batalha contra as forças da noite.

CAMPANHAS ESTENDIDAS

A campanha estendida, por outro lado, poderia durar para sempre. Ela apresenta uma série de enredos sucessivos, muitas vezes sobrepostos, envolvendo os mesmos protagonistas. Alguns jogadores criarão investigadores específicos, prestando atenção especial às perícias de combate e de ocultismo. Outros podem começar com os mesmos tipos de “pessoas comuns” que escolheriam para uma aventura de uma sessão, e deixá-los *evoluir* em investigadores do oculto durante o jogo; esses personagens serão especialmente significativos para os jogadores, porque eles foram realmente *interpretados* desde seu primeiro encontro com o sobrenatural.

Uma campanha estendida permite que o MJ e os jogadores investiguem as personalidades dos heróis e sua oposição ao sobrenatural com muito mais profundidade do que é possível em uma aventura de uma sessão. Também dá ao MJ espaço para desen-

volver tramas “épicas”, nas quais apenas os PdJs ficam entre os exércitos do mal e o mundo desprevenido. Uma boa campanha funcionará como uma série de televisão ou novela, na qual novas ameaças surgem à medida que as antigas são superadas, e velhos inimigos reaparecem com novos enredos diabólicos.

Para conduzir uma campanha estendida com sucesso, o MJ deve encontrar um equilíbrio entre continuidade e risco. Uma “campanha” em que todos criam um novo personagem toda semana é precária. Alguns dos PdJs precisam sobreviver de uma aventura para outra, ou os jogadores provavelmente abandonarão o jogo.

No entanto, o risco real é necessário. Os jogadores *devem* estar ciente de que os heróis colocam suas vidas em risco toda vez que procuram pelo desconhecido. A morte é uma realidade no horror; e tem que ameaçar tanto os PdJs quanto os PdMs. Caso contrário, uma campanha de horror rapidamente se desmanchará em uma valsa semanal por uma casa de fantasmas de carnaval, onde os investigadores mostram a língua para o lobisomem antes de enchê-lo de balas de prata.

Às vezes, um herói em uma campanha estendida *deve* morrer — mas quando isso acontecer, tente fazer valer a pena. Organize as coisas para que seu sacrifício ajude a destruir a criatura, ou resgate a bela heroína, ou dê cobertura suficiente para fuga de seus aliados. O MJ, no entanto, não é responsável pela estupidez da parte dos jogadores! Se alguém faz algo tão estúpido que mereça morrer, então deixe-o morrer. Os PdJs não são imortais apenas porque são personagens de jogador.

Campanhas Estendidas e Plausibilidade

Qualquer grupo aleatório de pessoas, reunido pelo Destino, pode ter um encontro sobrenatural... uma vez na vida. Isso é suficiente para uma aventura de uma sessão. Mas e se os heróis sobreviverem e os jogadores se divertirem?

Para o MJ, a grande questão passa a ser: “Por que *essas* pessoas em particular continuam a encontrar fenômenos sobrenaturais?” Ele deve criar uma justificativa para aquele grupo se tornar coeso. Ele também precisa fornecer uma motivação lógica para eles irem em busca de eventos assustadores.

A solução mais direta é estabelecer uma organização à qual pertença a maioria ou todos os investigadores. Eles podem ser oficiais de uma polícia ou agência governamental, paladinos juramentados da Coroa, iniciados de uma loja de magos brancos, jornalistas de tabloides em busca de sensacionalismo ou membros de um clube de cavalheiros peculiar ou sociedade acadêmica de caça fantasmas. Eles podem ter uma sede específica, orçamento e grupo de clientes dos quais o MJ pode tirar as aventuras. Isso tende a exigir uma preparação antecipada significativa, mas os jogadores devem ser convidados a participar desse processo, pois suas contribuições também os ajudarão a desenvolver os PdJs.

Uma abordagem alternativa é o misterioso benfeitor, talvez um Patrono com a limitação Segredo (veja pág. MB75). Isso implica em fornecer ao grupo um único patrocinador — geralmente um indivíduo, não uma organização — que exige seus serviços em troca de recompensa. O interesse do patrono pelo sobrenatural pode ser puramente acadêmico, ou pode ser mais sinistro. Talvez ele seja um membro de uma ordem secreta (como a Aurora Dourada), um cultista adorando uma divindade sombria, ou um colecionador fanático que está “usando” os investigadores para obter informações ou artefatos valiosos.

O MJ deve integrar firmemente a organização ou benfeitor dos heróis no mundo do jogo, em vez de deixá-lo como um dispositivo genérico de geração de enredos. Faça do PdM que envia o grupo em missões uma pessoa real e tridimensional. Apresente colegas de trabalho que possam entrar em apuros mais tarde. Dê a uma agência, ordem ou sociedade seus próprios rivais e patronos. Centralize uma cena ocasional nesses outros funcionários, concorren-

tes e apoiadores. Em casos desesperados, os investigadores podem retornar de sua última missão e encontrar sua organização destruída, tomada pelo mal, ou as duas coisas. Isso lhes dá um mistério para resolver e um inimigo para perseguir; eventualmente, eles podem até decidir reconstruir tudo por conta própria.

Os heróis podem até eliminar o intermediário, organizar-se e estabelecer-se como ocultistas profissionais desde o começo. Isso permite aos jogadores controle total sobre seus clientes e os tipos de aventuras em que o grupo se envolve (possivelmente para desgosto do MJ), e também oferece desafios interessantes à medida que eles tentam conseguir financiamento e administrar seu próprio negócio de “caça-fantasmas” — demonstrando que até mesmo Contabilidade e Administração podem ser perícias úteis em uma campanha de horror! À medida que sua organização cresce, seus inimigos também crescem. Monstros poderosos, feiticeiros e outras entidades ocultas podem se sentir ameaçados por essa nova força no mundo e tomar medidas preventivas.

E tive que inventar planos e estratégias, e olhar em volta, e pensar nas coisas de antemão, porque ninguém deveria sonhar com nada do que eu estava fazendo ou que iria fazer...

– Arthur Machen,
“O Povo Branco”

ESTRUTURAS NARRATIVAS

Muitas campanhas são construídas em torno de uma *estrutura narrativa*; por exemplo, a busca sempre popular por um item, ou uma batalha para derrotar um arqui-inimigo. Tal estrutura é algo como o formato de um cenário (veja *Construção de Cenário*, págs. 132–134), mas operando em uma escala maior. Uma estrutura destinada ao clímax antes do final da campanha é um *arco da história* dentro da campanha maior. Muitas campanhas — especialmente as curtas — têm apenas um arco de história: a história da campanha em si.

É importante enfatizar que a presença de uma estrutura narrativa não faz com que os bonequinhos dos PdJs sejam movimentados pelo MJ ao longo de uma trilha de história pré-determinada. Algumas estruturas requerem mais “roteiro” — ou, como dizem os jogadores que não gostam disso, “entrilhamento” — do que outras, mas nenhuma delas deve substituir as decisões dos jogadores como o principal motivador das ações dos personagens. Os jogadores são justificadamente sensíveis ao que eles veem como um excesso de trilhas obrigatórias do enredo, embora cada um tenha sua própria ideia de “excesso”. É raro um jogador que se sente confortável simplesmente sendo jogado em um cenário sem ideia do que o MJ tem em mente ou que tipo de história funcionaria melhor ali. (Mas se

você se encontrar com tais jogadores, faça suas preces; eles estão quase sempre mais do que ansiosos para se envolver em seu mundo, e eles se metem em mais problemas do que qualquer MJ poderia pensar em apresentar pra eles!) Por outro lado, embora os jogadores raramente abandonem uma missão no meio de um arco de história, eles geralmente apreciam ter mais de uma maneira de completá-la.

No entanto, nada impede o MJ de apresentar uma série de escolhas que levam ao mesmo resultado, introduzindo falsas dicotomias, ou usando o velho truque do “enredo de Schrödinger” (se os investigadores deixarem a cidade pelo portão leste, o mendigo com a profecia enigmática está no portão leste; se eles saem pelo portão norte, ele está no portão norte). Em geral, é aceitável levar o enredo em um trilho desde que os jogadores não vejam os trilhos — afinal, *alguém* tem que levar a história adiante, e como em todas as partes difíceis do jogo, esse é o trabalho do MJ. Apenas esteja pronto para guiar com os jogadores; se, apesar de tudo, eles deixarem uma história no meio, então essa é outra fonte de pontas soltas para atormentar os PdJs mais tarde. Muitas vezes é aconselhável ter uma estrutura narrativa central e uma ou duas estruturas de “subtrama” para os aventureiros se enredarem se deixarem a principal, seja acidentalmente ou de propósito.

Aqui estão algumas estruturas narrativas comuns, com algumas dicas sobre como usá-las na criação de uma campanha de horror.

BUSCA

A Busca é a estrutura narrativa clássica do RPG de fantasia, e que ainda tem muito apelo para os jogadores. Na Busca, os aventureiros devem viajar para um lugar distante e realizar alguma ação específica. Isso geralmente envolve a obtenção de algo — uma espada mágica, o Santo Graal, uma irmã sequestrada, etc. — mas pode envolver destruir algum objeto ou simplesmente ativá-lo. O clímax da Busca chega no final, quando os heróis atingem o objetivo e devem lutar contra os inimigos finais para cumprir sua missão. Muitas vezes, uma Busca é necessária para derrotar um Nêmesis. A Busca funciona igualmente bem para horror pulp de alta ação, e horror psicológico sutil — e todo o horror cósmico (págs. 124–125) pode ser visto como a Busca por conhecimento proibido.

FUGA

A estrutura narrativa de Fuga começa com os protagonistas em alguma situação terrível da qual eles devem se livrar: presos nos sonhos de um louco, sob sentença de morte pelos Illuminati, infectados com vampirismo ou algo igualmente perturbador. Eles podem enfrentar a oposição de um vilão ou vilões em sua tentativa de fugir, mas em contraste com a estrutura Nêmesis, o foco está nos heróis e não em seus adversários. Isso faz da Fuga uma excelente estrutura para campanhas de horror psicológico (págs. 125–126) ou de monstros como personagens (pág. 11).

Situar os heróis na situação desagradável deve ser feito abertamente no início da campanha ou o mais rápido possível; os jogadores tendem a reagir mal ao confinamento involuntário do PdJ. O clímax da narrativa de Fuga tem que ser bem cronometrado. Se acontecer muito cedo, muito do potencial de horror se perde; se chegar tarde demais, os jogadores ficarão frustrados e mal-humorados.

NÊMESIS

Na estrutura narrativa do Nêmesis, os heróis se opõem a um vilão ou uma força vilã — seja o Senhor dos Vampiros, a Antiga Ordem dos Magos Negros ou os alienígenas cinzentos. A narrativa é a história da batalha entre eles, que pode ocorrer em um lugar, ou no mundo inteiro. Os heróis podem estar em conflito direto com o vilão o tempo todo, ou podem lutar contra um número cada vez maior de monstros, capangas, mortos-vivos, etc., e apenas gradualmente percebem a verdadeira natureza ou identidade de seu adversário. O Nêmesis quase sempre mora em um covil particularmente sujo e desagradável (ou pelo menos um que seja terrivelmente perigoso para os visitantes). O clímax é o confronto final entre os protagonistas e seu arqui-inimigo.

A maioria dos “filmes de monstros” utiliza a estrutura Nêmesis. É excelente para unidade temática e construção de um tom consistente, o que a tornou uma das narrativas clássicas para RPG de horror também. É especialmente robusta em pulp (pág. 124) e horror conspiratório (pág. 117).

PICARESCA

Na estrutura narrativa Picaresca, os protagonistas lutam contra uma variedade aleatória de inimigos. Esta é essencialmente uma estrutura narrativa “sem estrutura narrativa”. As séries de televisão são muitas vezes fundamentalmente Picarescas, com *Kolchak e os Demônios da Noite* sendo o principal exemplo de horror. Poucos romances são picarescos, embora muitas séries contínuas se tornem Picarescas em grande medida. Campanhas de horror de longa duração tendem a se tornar Picarescas da mesma maneira, construídas a partir de uma série de arcos de história usando outras estruturas.

A estrutura Picaresca tem a vantagem de ser quase impossível de seguir em trilhos; jogadores com uma “alergia severa” a ter o enredo nos trilhos vão gostar. Também serve como uma boa maneira de apresentar uma das *outras* estruturas narrativas. Se, no decorrer do arco da história Picaresca, os heróis um inimigo que seja um Nêmesis em potencial, ou decidirem sair em Busca algum dispositivo místico, o fato de que eles escolheram seu destino os fará aceitar os horrores horríveis reservados para eles.

A desvantagem é uma tendência a afundar rapidamente na fórmula ou na falta de sentido. O MJ deve fazer um esforço conjunto para manter a campanha Picaresca interessante e variada; construir um mundo detalhado ajuda muito. Também é mais difícil desenvolver unidade temática para uma campanha Picaresca, o que pode tornar alguns estilos de horror — como o horror psicológico — mais difíceis de trazer à mesa.

TRAVESSIA

A Travessia é uma espécie de combinação da Fuga e da Busca. Os protagonistas estão se deslocando por um lugar horrível, ou uma série de lugares. Eles não estão necessariamente presos na Travessia, nem estão necessariamente buscando por algo em particular. Pense na Travessia como um desses “filmes na estrada” de horror; o filme *Amargo Pesadelo* oferece um exemplo clássico. Quando os heróis chegarem ao outro lado, estarão livres do horror; portanto, o clímax dessa narrativa geralmente ocorre logo antes que o ponto final seja alcançado. O peso alegórico da jornada em seu coração faz da Travessia uma excelente estrutura para o horror psicológico, ou o horror do mundo dos sonhos (pág. 114). Uma Travessia também é um arco mais curto ideal para incluir em outra estrutura — especialmente nas “primas”, Fuga e Busca.

ESTRUTURAS COMBINADAS

Essas estruturas narrativas podem ser combinadas de várias maneiras. Por exemplo, *Buffy, a Caça-Vampiros* combinou um Nêmesis (o “Grande Mal de cada temporada”) com a Picaresca (os vários outros demônios e angústias adolescentes em Sunnydale). O *Arquivo X* combinou um Nêmesis (a conspiração para encobrir OVNI) com uma Busca (para encontrar “a verdade”, e a irmã de Mulder) e elementos da estrutura Picaresca (os vários mutantes, assassinos em série e diversas aventuras não ligadas ao Nêmesis ou à Busca). Em geral, uma campanha de longa duração acaba assumindo várias estruturas, muitas vezes ao mesmo tempo. Se o MJ prestar atenção, cada estrutura pode ter suas próprias compensações e seu próprio senso de conclusão.

ANTAGONISTAS

Sem personagens, não há história, e sem história, não há jogo. Os jogadores irão construir os protagonistas, e muitas vezes irão surpreendê-lo com sua ânsia de encaixar um PdJ em seu enredo. Isso torna a escolha da oposição — e calibrá-la para as escolhas feitas pelos jogadores — muito mais importante.

A NATUREZA DA BESTA: INIMIGOS

Toda história exige conflito e, portanto, antagonistas para seus protagonistas, os PdJs. No horror, esses inimigos provavelmente serão monstros, feiticeiros de magia negra, cultistas vis ou algo semelhante. O tipo de jogo que você planeja conduzir o ajudará a determinar a abordagem geral a ser adotada na tarefa mais importante da construção do inimigo. (Para conselhos sobre como escolher monstros específicos, veja o Capítulo 2; para motivações específicas de vilões, veja *Motivações dos Vilões*, págs. 136–138.)

As tramas de horror mais simples colocam os PdJs contra um único monstro, ou talvez um pequeno bando de criaturas. Esse tipo de história se presta melhor a uma aventura de uma sessão, ou a uma sessão de jogo solitária em uma campanha estendida, pois não tem a complexidade de prender a atenção dos jogadores por várias sessões. Ainda assim, um único monstro pode proporcionar uma noite divertida de terror para alguns jogadores — especial-

mente se a fera for um predador como um lobisomem, um assassino psicopata ou um bando de mortos-vivos.

Um Inimigo

Um enredo de monstro único mais envolvente é a campanha estendida de Um Inimigo, na qual os aventureiros enfrentam um exército de monstros liderados por um indivíduo de imenso poder, o que *Buffy, a Caça-Vampiros*, chamou de “Grande Mal”. Os heróis podem ter que descobrir a identidade do líder, ou podem saber disso desde o começo, mas simplesmente não terem provas. Uma vez que os investigadores focam em seu inimigo, o Um Inimigo comandará seus lacaios para atacá-los implacavelmente. Pode-se contar com o Um Inimigo para sequestrar Dependentes, organizar “acidentes” e geralmente perseguir os PdJs até a morte.

Um bom exemplo do Um Inimigo é o jovem senador carismático que secretamente é um poderoso feiticeiro. Os heróis devem tentar impedi-lo de aumentar seu poder até o ponto em que ele possa dominar o país (ou — suspiro! — o mundo), mas eles não podem simplesmente subir a rampa do congresso e atirar nele — ele é muito popular e bem guardado pela sua segurança. Em vez de se mover diretamente contra o senador feiticeiro, os investigadores devem reunir evidências contra ele, enquanto frustram seus planos nefastos e se defendem dos ataques de seus demônios fantoches.

GURPS Cabal

Um inimigo em *comum* é tão útil quanto um patrono compartilhado para explicar uma campanha extensa que coloca os mesmos heróis contra diversos monstros e terrores sobrenaturais. Uma escolha particularmente boa aqui é a Cabala (pág. MB543): uma sociedade secreta de magos de magia negra, psis e monstros que existe desde o tempo das Pirâmides. Claro, a Cabala é um patrono adequado para PdJs monstruosos ou mágicos, pois é um adversário para os caçadores de monstros!

Abaixo estão os elementos-chave do “mito da Cabala”. Edições anteriores do **GURPS Horror** deram um esboço mais completo das táticas, magia e lógica da Cabala; esse material, *bastante* expandido, agora aparece no **GURPS Cabal**. Os jogadores que desejam detalhes são incentivados a consultar esse volume.

- A Cabala deseja proteger sua própria existência, expandir seu poder e manter o conhecimento do sobrenatural — magia, psiquismo, vampirismo, etc. — fora das mãos do resto do mundo. Ela *não tem* escrúpulos em matar, lobotomizar, zumbificar ou devorar qualquer um que impeça esses objetivos.

- A Cabala tem muitas Lojas espalhadas com 10 a 20 Cabalistas em cada, comumente escondidas em outras organizações. Se alguma coisa (ou *alguém*, como os PdJs) começa a apresentar um problema que a Loja local não consegue resol-

ver, eles chamam Cabalistas de alto escalão e mais poderosos para ajudar... e assim por diante, aumentando à medida que o poder dos PdJs aumenta.

- Todo Cabalista tem dois Cabalistas, geralmente mais poderosos (chamados *ultors*, latim para vingadores) guardando-o à distância, prontos para vingar sua morte ou exposição por PdJs intrometidos. (Ele é o *passer* — latim para pardal — para esses *ultors*.) Esses vingadores podem ser qualquer tipo de monstro, mago, conspirador ou fenômeno que o MJ preferir.

- A própria cabala teme algumas das Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem, especialmente as *qlippoth* infernais e primordiais: insetos sobreviventes de um tremor de realidade (pág. MB534) no alvorecer da Criação. Isso não impede que os cabalistas mais loucos ou mais cruéis experimentem e tentem controlar essas coisas.

- Entre seus próprios 4.000 anos de história e um fenômeno mágico de portal do tempo conhecido como Portais de Thoth, a Cabala pode aparecer em qualquer lugar ou tempo exigido pela campanha.

- Entre os segredos da Cabala estão maneiras de entrar no plano astral, comungar com deuses mortos e manipular poderosas forças mágicas sobre as quais os mortais nada sabem. Resumindo, a Cabala pode fazer qualquer coisa que o MJ precise que ela faça para levar o jogo adiante.

Luta Desesperada

Semelhante à campanha Um Inimigo é a Luta Desesperada, na qual os heróis travam uma guerra secreta contra um crescente exército de monstros. Eles descobrem a ameaça sobrenatural, mas não conseguem convencer ninguém da verdade — quando pedem ajuda às autoridades, são considerados malucos. Inimigos nesse tipo de cenário raramente são inteligentes; em vez disso, são férteis ou contagiosos, conforme apropriado. Lobisomens, fungoides, mortos-vivos e criaturas das profundezas são grandes inimigos para uma Luta Desesperada.

Uma luta ainda mais sinistra envolve um inimigo que pode se misturar com os humanos — talvez os Unseelie, andróides, uma raça alienígena ou um bando de demônios com a intenção de possuir e subjugar a humanidade. Nessa situação, quando os investigadores procuram ajuda oficial, é provável que estejam inadvertidamente conversando com inimigos que *já* se infiltraram no governo. Assim, os PdJs se tornam fugitivos da lei, tentando defender a humanidade de uma ameaça que ela não consegue perceber.

Uma versão particularmente sombria da Luta Desesperada é uma campanha focada na luta sem fim contra as Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem. Tal jogo é baseado na premissa completamente deprimente do “horror cósmico” (págs. 124–125). Monstros horríveis de incrível poder e malevolência estão continuamente tentando estabelecer domínio sobre este planeta, infligindo uma horrível e dolorosa extinção à humanidade. Os heróis — não importa quão corajosos, engenhosos ou poderosos — são meras formiguinhas em comparação com essas criaturas. Com sorte, eles podem segurar as Coisas por um tempo, mas a destruição final da humanidade é provável.

Obviamente, isso pode ser um pouco deprimente para jogadores acostumados a matar dragões em um turno ou governar galáxias inteiras. A mudança de ritmo provavelmente fará bem a eles — uma ou duas mortes horríveis aumentarão sua apreciação por uma vitória conseguida com suor. A chave para tornar esse tipo de campanha atraente é enfatizar a bravura e a nobreza da luta sem esperança: “O que faço hoje é muito, muito melhor...”.

O MJ deve permitir pequenas vitórias. Por exemplo, interromper um ritual de culto que convocaria uma certa Coisa horrível, fechando assim o portal para prendê-la no “outro lado” até que as estrelas se alinhem novamente, o que não acontecerá por mais 87 anos. Isso pode não demorar muito para uma Coisa eterna esperar, mas para os mortais, é um sucesso significativo.

Qualquer Coisa Serve

Se uma coisa horripilante não for suficiente, você pode abrir sua campanha para tudo o que sua imaginação puder inventar, apresentando uma miscelânea sobrenatural em que vale tudo. As outras opções discutidas até agora assumem que existe apenas um tipo de monstro, e que o resto é meramente lenda. A abordagem Qualquer Coisa Serve, no entanto, permite que *qualquer* um deles possa ser real. Lobisomens, zumbis, esquartejadores malucos, Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem — estão todos lá fora, e todos virão buscar os PdJs.

A principal vantagem de tal campanha é que os jogadores não ficarão tão entediados. Cada aventura traz um novo inimigo, então táticas que funcionam em uma semana podem ser inúteis na

Deixe os Jogadores Interpretarem

Um RPG não é um livro ou um filme. O MJ não deve esperar que os PdJs tenham qualquer coisa previsível ou que seja facilmente defendida. Os esquartejadores malucos dos filmes matam as vítimas que estão muito apreensivas ou indefesas para lutar ou escapar. Os jogadores raramente deixam seus personagens encurralar-se e desmaiar em momentos convenientes. Se o *único* perigo é a violência física, os cenários modernos fornecem armas que nenhuma presa de lobisomem ou faca de um esquartejador estará à altura. Os jogadores não agem como buchas de canhão em filmes de horror, e embora você possa simular mecanicamente o medo com repetidas Verificações de Pânico, é muito mais satisfatório para o MJ e para os jogadores se o medo surgir organicamente do jogo — se a história e o perigo, são genuinamente *assustadores*.

Situações de horror geralmente se baseiam no poder dramático do momento e na habilidade dos heróis de interagir. O clímax de uma aventura de horror é o grupo que enfrenta o desconhecido. Se um grupo de jogadores e seus personagens não se sentem à vontade uns com os outros, ou têm pouca experiência em colaborar como um grupo, então um cenário de horror é uma boa maneira de criar camaradagem entre eles — eles não terão mais ninguém com quem contar, tomar decisões, ou para enviar por aquele corredor escuro. Se o grupo é composto por colegas de longa data, então as aventuras de horror estão entre as melhores oportunidades de interpretação, já que os velhos amigos descobrem que suas habilidades e experiências são desafiadas por eventos imprevisíveis.

próxima. A estrutura narrativa de uma campanha Qualquer Coisa Serve não precisa ser picaresca (pág. 101), mas é assim que ela se parecerá, a menos que o MJ tome cuidado especial para construir outra coisa.

A introdução sem cuidado de criaturas pode rapidamente reduzir o jogo a um refrão de cantigas de ninar — monstros de todos os tipos concebíveis tropeçando uns nos outros, até que nenhum deles seja mais assustador. Mantenha o nível de variedade lá no alto, mas deixe os jogadores lidarem com uma ameaça antes de passar para a próxima. Reintroduza um velho inimigo de tempos em tempos para brincar com velhas emoções (e desvantagens), mantendo um fio de continuidade em uma campanha caótica.

O MAL PRECISAMENTE CALIBRADO

O nível de poder dos heróis deve ajudar a determinar o dos horrores. Como diretriz, o principal adversário *no foco* (um chefe vilão ou monstro) deve ser duas a três vezes mais poderoso que o PdJ médio, mas não imune ao grupo quando atuando em conjunto. Capangas, tenentes-chefes e outras ameaças secundárias devem estar aproximadamente no mesmo nível de poder que os protagonistas — eles serão os antagonistas mais comuns do grupo. Hordas e hordas de guardas de baixo poder, capangas, monstros convocados e assim por diante podem completar o elenco conforme necessário. A chave para essa calibragem é que os heróis sejam implacavelmente ameaçados, mas não condenados instantaneamente.

À medida que os PdJs aumentam em poder, você pode acompanhar seu progresso na hierarquia do mal: eles superam os monstros de baixo poder, depois neutralizam os tenentes-chefes um por um e, por fim, podem enfrentar o vilão principal em pé de igualdade. A única coisa que o MJ deve ter em mente é que os poderes das trevas devem sempre permanecer perigosos. No momento em que os heróis derrubaram o Lorde Vampiro da Jamaica, eles encontram evidências de que ele tinha um mestre (muito mais velho, mais poderoso) em Londres, ou da Horrível Entidade do Pântano que ele viajou para a Jamaica para aplacar e despertar...



HORROR DE ALTO PODER

Uma vez que os caçadores de monstros destemidos se tornam poderosos (isso é subjetivo, mas mais de 500 pontos se qualificam assim nos termos de qualquer um), eles se tornam *realmente* destemidos — e esse não é o objetivo dos jogos de horror. O MJ deve garantir que o horror acompanhe a progressão de poder dos PdJs, e estar preparado para colocar algo mais em seu caminho a qualquer momento. Jogos de alta poder exigem *muita* improvisação; os jogadores são malandros que sempre apresentam algum tipo de plano de última hora. Tenha uma estratégia de backup; conheça sua história de jogo e não seja pego de surpresa por um súbito reconhecimento em força na Selva Infernal de Darvis III, ou um ataque mágico à sanidade do Rei Vampiro. Conhecer seu vilão (veja *Um Bom Homem Mal É Difícil de Encontrar*, págs. 136–139) é crucial para saber como ele planeja massacrar os tolos intrometidos desta vez — e você deve estar pronto quando os heróis tentarem frustrar seu plano com algo que você ainda não tinha previsto.

Aumente as Apostas

Sinta-se à vontade para adicionar mais horror se estiver parecendo fácil demais para os heróis. Em vez de seis carniçais no covil, haverá uma dúzia. Ou o covil se abre para um túnel do metrô de Nova York em desuso, onde há 60 carniçais... guardando um trem de metrô esquelético... onde o Rei Carniçal dorme com suas sete noivas guarda-costas escolhidas a dedo. Aumente o escopo visível (pág. 106) conforme necessário para restabelecer um clima de horror.

Lembre-se que os monstros atacam quando e onde eles têm vantagem: sem luz, no fundo do pântano, em sonhos, etc. Use suas vantagens impiedosamente. Se os PdJs representarem um combate à altura, então os horrores devem atacar os heróis separadamente. Eles deveriam cercar os que se desgarram dos outros, e lançar ataques assassinos contra os investigadores que “apenas foram na frente para explorar”. Eles podem até usar labirintos, ilusões ou iscas para separar o grupo.

Por fim, torne os antagonistas mais *durões*. Horrores que os jogadores amam odiar devem *sempre* voltar, seja por Vida Extra (pág. MB96), Durabilidade Sobrenatural (pág. MB56), ou o bom e velho Impossível de Matar (pág. MB64), enquanto um adversário vivo que você deseja manter vivo deve ter Duro de Matar (pág. MB56), Regeneração (pág. MB82), ou ambos. Qualquer tipo de inimigo pode ter um culto dedicado a convocar seu espírito de volta do Inferno, ou pingar sangue sacrificial em suas cinzas, ou de outra forma estabelecer seu retorno. Não se esqueça da virtude vilã da covardia! Fugir dá aos jogadores a emoção da vitória, deixando o caminho aberto para uma revanche — nos termos do adversário, na próxima vez. Se os PdJs *ainda* tiverem uma vantagem tática, então dê ao vilão principal artefatos mágicos poderosos ou tecnologia avançada (do tipo que os heróis não podem usar se os capturarem). Em último caso, qualquer monstro pode adorar uma Coisa Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem...

Enfraqueça os Heróis

A munição acaba. As mágicas esgotam o operador. Naves espaciais sofrem misteriosas avarias no motor. Após uma batalha suficientemente longa, ou sob certas condições de campo, os heróis podem ter que confiar em facas, punhos e inteligência em vez de tecnologia ou magia. Um cenário de Fuga (pág. 101) pode até começar com os aventureiros capturados, separados de suas armas e equipamentos, e acorrentados no covil do monstro!

Alternativamente, mude o campo de batalha. Coloque os heróis debaixo d'água, no vácuo ou no fundo da areia movediça — em qualquer lugar que as penalidades comecem a se acumular. Os monstros podem usar ataques ofuscantes, atordoantes, paralisantes e semelhantes, além de emboscadas de longo alcance ou táticas de bater e correr.

Tenha em mente, no entanto, que os jogos de horror exigem muito mais colaboração do que provoca impotência para ter o efeito desejado. Se os jogadores quisessem ser vítimas de 50 pontos, eles teriam construído esses personagens! Mantenha os obstáculos justos e sempre certifique-se de que é sobre o horror e não sobre a necessidade de algum MJ de “vencer”.

Mire nas Fraquezas

Até o Superman tem sua kryptonita. Os PdJs poderosos terão fraquezas: vampiros psíquicos podem ameaçar heróis à prova de magia, um mago brilhante pode cair sob um exame de homens-rato antes que ele possa operar uma mágica, o controle mental pode virar deuses do combate contra seus aliados e assim por diante. Aventureiros com Excesso de Confiança podem ser atraídos para emboscadas, e aqueles com Paranoia podem ser enganados para atirar toda sua munição de prata em cães selvagens. Essas táticas funcionam melhor como reação às ações dos investigadores; qualquer inimigo se torna mais assustador quando seus ataques são personalizados. Os jogadores *tentarão* deduzir as fraquezas dos monstros — os horrores deveriam estar fazendo o mesmo com os caçadores!

Coloque Outros em Perigo

Só porque os Caçadores de Monstros são à prova de balas não significa que seus amigos também são! A maioria dos investigadores tem Dependentes, Aliados, Patronos e outras pessoas com quem se importam; um vampiro que sequestra a irmã caçula do herói, ou seu velho gentil mentor, ou sua namorada, pode atrair um adversário poderoso para um local escolhido. Os PdJs que pensarem bem, devem sentir medo indireto se monstros ameaçarem completos estranhos. Um ônibus escolar cheio de crianças, o pároco local, ou mesmo o policial ou soldado que correu perigo antes que o grupo chegasse pode desencadear um nível útil de preocupação.

Mantenha o Mistério

Nunca diga aos jogadores o que eles estão caçando. Os inimigos atacam da escuridão, depois desaparecem nela; a forma deslizando pela água não pode ser captada no infravermelho se for de sangue frio; o feiticeiro morto-vivo *parece* familiar, mas ele está muito deteriorado para ser reconhecido. Mantenha os horrores sob mistério, e o medo do desconhecido pode fazer o trabalho por você. Mesmo que um único carniçal não possa matar um agente secreto em uma luta franca, ele pode atormentá-lo, ferir e ame-

drontá-lo para sempre. Mexe com a mente dos jogadores e com as percepções de seus personagens. Brinque de mesclar os monstros, trabalhe diferentes arquétipos e medos, troque características entre os modelos. Mantenha os jogadores tentando descobrir do que se trata, e mantenha-os nervosos sobre o que eles podem descobrir.

Mude a História

Não conduza um cenário ou uma campanha que dependa de um confronto direto para gerar a sensação do horror. Consiga o horror através do mundo ou dos efeitos intangíveis do mal sobre os heróis. Use o medo do isolamento social (veja *Isolamento*, pág. 122) para apontar o preço que os investigadores pagam por suas capacidades e vocação. O horror cósmico (págs. 124–125) se fortalece das descobertas lentas, não de monstros indestrutíveis, mesmo que os PdJs derrotem facilmente os Servidores, o pavor pode se instalar quando eles perceberem que as Divindades Cósmicas são eternas. O horror psicológico (págs. 125–126) geralmente funciona ainda melhor com Caçadores de Monstros poderosos; eles têm mais a temer de sua própria desintegração. Em um jogo conspiratório, os protagonistas não sabem com quem lutar, nem onde está o inimigo. Uma campanha na qual os jogadores assumem o papel de monstros (pág. 11) pode ser tanto uma exploração do lado sombrio do poder quanto uma questão de calcular as chances.

PARÂMETROS DE CRIAÇÃO

Uma campanha de horror, dadas suas diretrizes primárias de evocar emoções e construir uma atmosfera, não pode facilmente ter a qualidade “ad hoc” que outras campanhas podem permitir ou até mesmo provocar. Sua criação — embora não necessariamente tão unitária quanto o de um momento de horror — deve servir para abrir espaço para a construção de um impacto emocional. Isso envolve responder a perguntas fundamentais da construção, para que os aspectos do jogo não acabem se desgastando com propósitos cruzados. Essas respostas definem as linhas ao longo das quais o MJ irá construir ou desenvolver a campanha.

ESCALA

A *escala* é o nível em que os protagonistas estão interagindo com o mundo e os resultados de suas ações sobre ele. Eles estão agindo em uma *escala prosaica*, simplesmente lutando para sobreviver, roubando o almoço e esperando evitar uma morte complicada e previsível? Ou eles estão operando em uma *escala épica*, resolvendo o destino das nações, salvando o mundo e desafiando o Inferno em si?

Normalmente, personagens de baixo poder operam mais perto da escala prosaica, enquanto os de maior poder agem em escala épica. No entanto, este é apenas o uso padrão desses tipos; o horror convincente, emocionante e assustador pode ser criado pela justaposição de opostos. Por exemplo, muitos romances e filmes de horror apresentam pessoas comuns detendo, de alguma forma, algum mal monstruoso que poderia significar a ruína de milhões — e o horror é amplificado graças a essa dose extra de desafio. No outro extremo, uma maneira útil de integrar personagens superpoderosos em um mundo de jogo é apresentá-los com apostas prosaicas: a vida, dignidade ou sanidade de uma pessoa. A necessidade de trabalhar em escala “humana” também pode conter aqueles cuja tentação normal é apagar o sol com seus heroísmos... e, novamente, a tensão temática ajuda a induzir nervosismo e, esperan-

çosamente, medo nos jogadores. E é claro que tornar os monstros mais perigosos pode facilmente devolver os heróis mais poderosos às prosaicas preocupações de sua própria sobrevivência!

Em última análise, a decisão de escala deve depender de quão confortável o MJ se sente deixando os jogadores terem a habilidade de alterar seu mundo através de suas ações. Pelo menos no início, ele pode decidir sozinho sobre questões de escala. Enquanto alguns jogadores tendem a ficar impacientes com uma escala prosaica, criatividade e esforço suficientes do MJ podem conquistá-los. No entanto, chegará um ponto em que as ações do grupo começarão a determinar a escala da campanha. Assim como o nível de poder do PdJ, a escala tende a aumentar durante o curso de uma campanha de longa duração. Isso não deve ser nenhum problema para o MJ *preparado* — e diferentemente do nível de poder, a escala pode ser drasticamente reduzida (pelo menos temporariamente) sem muitas reclamações dos jogadores.

Jogos de splatter (pág. 124) e horror psicológico (pág. 125–126) acontecem classicamente na escala prosaica. Jogos em que os PdJs são monstros sobrenaturais — ou caçadores de monstros sobrenaturais — geralmente começam como jogos de escala prosaica e aumentam à medida que os protagonistas ficam mais confiantes e familiarizados com seus arredores e habilidades. O pulp (pág. 124) é um dos estilos favoritos para jogos em escala épica, especialmente no horror, embora possa funcionar em um nível bastante prosaico por algum tempo; por exemplo, muito do horror pulp de Robert E. Howard diz respeito a seus heróis que mal sobreviveram ao ataque de alguma criatura malévola, em vez de lutar pelo destino do mundo. A conspiração (pág. 117) e o horror cósmico (pág. 124–125) ganham muito de sua força ao ampliar lentamente a escala da campanha; o que inicialmente parece preocupar apenas um PdJ ou PdM torna-se uma batalha contra forças insidiosas que podem derrubar governos ou devorar continentes. O horror bobo pode lidar com qualquer escala, embora pareça mais confortável quando flutua descontroladamente entre os extremos.

ESCOPO

O *escopo* é o que os PdJs podem ver, tocar, influenciar e matar. Onde a escala se relaciona com o *porquê* o horror deve ser interrompido (para salvar uma vida? Ou para salvar Chicago?), o escopo lida com o *quê*, *quem*, e às vezes com o *como*. A escala são os objetivos e ambições dos heróis; escopo é o seu campo de ação. Uma campanha que lida com apenas uma única vila é menor em escopo do que uma com ramificações em todo o reino — ou através de toda a história.

O escopo está relacionado ao poder e escala da campanha; geralmente, quanto maior o poder e quanto maior a escala, maior o escopo. Mas enquanto os jogos de maior escopo são *tipicamente* de escala épica, nem sempre é o caso. Uma campanha de grande escopo poderia perseguir por toda a Europa os interesses prosaicos da vida de uma mulher sequestrada, enquanto um professor e seus alunos de pós-graduação poderiam salvar o mundo inteiro com uma viagem de um único dia a uma fazenda de Massachusetts. Pense em escala como o quanto os heróis esperam realizar, e escopo como o quão importante eles veem e consideram seus aliados e oponentes.

Escopo Visível

Os jogadores e seus personagens raramente têm todas as informações, no entanto. Os lobisomens que infestam Limehouse podem ser apenas uma parte do plano maior do Senhor das Bestas para levar toda a Europa a um estado animal. Os heróis veem apenas os lobisomens em Limehouse (o *escopo visível*), não um horror que afeta todo o continente (o *escopo real*).

Em jogos de horror, especialmente, geralmente é uma boa ideia manter o escopo visível menor do que o escopo real. Isso aumenta o elemento do desconhecido (e o potencialmente do horror). Também ajuda o MJ a controlar a campanha; se os jogadores puderem ver o escopo real, então os heróis podem destruir algumas bancas de maça importantes das quais o enredo depende. Alguns estilos de horror, como horror cósmico ou horror conspiratório, dependem largamente dessa regra. Com outros estilos, como o horror pulp, ela é menos importante. E no horror psicológico, o escopo visível é quase sempre o escopo real por definição — é tudo sobre o que está acontecendo na cabeça do protagonista, mesmo que o cenário esteja cheio de cultos antigos e Homens de Preto onipresentes.

O clímax do arco da história ou da campanha é o lugar onde os jogadores podem ter um vislumbre, ainda que transitório, do escopo real do jogo. Isso funcionaria como uma recompensa para os jogadores enquanto (espero) entrega um choque de pavor vertiginoso. Quando o clímax tiver passado, o mesmo deve acontecer com a visão do escopo real. Com alguma sorte, os jogadores se esforçarão ainda mais para obter outro vislumbre do escopo real, o que só pode resultar em melhor interpretação e atenção mais focada na história.

AUSTERIDADE

A *austeridade* é o grau em que os heróis são responsabilizados por suas ações. Considere um vigilante que atira em um mago de magia negra em uma campanha de horror moderna:

- Em um jogo *muito austero*, ele terá o departamento de polícia local em seu encalço, usando todas as armas do arsenal forense moderno: correspondência de fibras das roupas, impressões digitais, tipagem de DNA etc. Se for pego, ele será indiciado e julgado. Se condenado, ele irá para a prisão ou será executado.

- Em um jogo *moderadamente austero*, ele estará apenas “em fuga”. Ele não poderá cruzar o caminho da lei novamente, mas poderá operar “clandestinamente” na mesma cidade sem que a polícia o encontre.

- Em um jogo *leniente* (com pouca ou nenhuma austeridade), ele pode ir para onde quiser, desde que não tenha havido testemunhas oculares. A polícia pode até decidir que o mago merecia ser morto, e convenientemente ignorar quaisquer pistas que o assassino deixou para trás!

A austeridade geralmente acompanha o nível de realismo do mundo do jogo; uma campanha duramente realista é normalmente uma campanha austera. No entanto, as consequências de uma determinada situação realista podem variar significativamente em gravidade. Por exemplo, os avanços na ciência forense no último século tornaram muito mais difícil escapar impune de um assassinato, embora o nível de austeridade do mundo real tenha permanecido praticamente o mesmo. Da mesma forma, um jogo ambientado em um ambiente libertino como o Caribe do século XVII infestado de piratas, ou o Velho Oeste, pode impor menos consequências do que — ou pelo menos *diferentes* — uma campanha ambientada em um futuro cyberpunk burocratizado.

Fundamentalmente, no entanto, as ações trazem consequências no mundo real. Um jogo austero tentará replicá-los. Mesmo em altos níveis de surrealismo (pág. 123) ou fantasia, as ações do grupo podem ter repercussões *dramáticas* e *míticas* (em oposição às *sociais*), como ironia dramática, destino justificado, e carma. As alturas mais vertiginosas de irreabilidade podem ser jogadas como um jogo austero, se o MJ assim o desejar.

Os estilos de jogo de horror que privilegiam o realismo do mundo do jogo tendem a gravitar em direção a uma maior austeridade. O horror cósmico, conspiratório e psicológico é tradicionalmente mais austero. O pulp e o splatter costumam ser menos austeros, assim como jogos em que os heróis são criaturas sobrenaturais. O horror bobo (pág. 126) é quase sempre totalmente indulgente. Um jogo *cinematográfico* geralmente relaxa a austeridade das leis do mundo da campanha, as leis da física ou as leis da plausibilidade — às vezes, todas as três!

Dentro dessas amplas categorias, certamente é possível fazer ajustes de uma forma ou de outra. Por exemplo, uma campanha de horror psicológico de construção lenta da loucura pode começar como um jogo completamente austero e gradualmente se tornar mais e mais brando à medida que a compreensão da realidade dos PdJs se desintegra. O horror cósmico e conspiratório pode ser jogado em quase qualquer nível de austeridade, embora o horror cósmico dependa muito do realismo — e da paranoia, das consequências — para funcionar bem como jogos totalmente lenientes.

Qualquer que seja a escolha do MJ, ele deve alertar os jogadores sobre o nível de austeridade pretendido. Isso provavelmente deve ser feito fora do jogo, ao construir a campanha; os jogadores odeiam surpresas dessa natureza. Se o aviso não acontecer, é claro, o MJ está livre para forçar todo o grupo a fugir para a Guatemala para evitar a investigação do FBI sobre sua onda de assassinatos e roubos em quatro estados.

FRONTEIRAS

O cenário físico — o local onde a ação se desenrolará — desempenha um papel vital no planejamento da campanha. Embora isso possa aparentemente ser alterado com maior facilidade do que, digamos, o nível de austeridade, ele mantém um grande impacto no projeto inicial. Campanhas de horror dependem tão fortemente de especificidades do plano de fundo, que detalhar o ambiente com o qual os heróis irão interagir deve ser tratado com alta prioridade. Essa preocupação só cresce em importância se elementos-chave de humor, pistas importantes e/ou os conceitos centrais do próprio horror dependerem do cenário, como tantas vezes o fazem.

A escolha mais básica é entre uma campanha que extrai sua força de sua localização, dependendo da consistência naquele local para dar profundidade, e a campanha que extrai sua força de sua variedade, contando com o escopo dessa variedade para seu impacto. Existem possíveis meios-termos entre a campanha localizada e uma que seja mundo afora, mas a maioria dos jogos de horror gravita em direção a um desses extremos. O MJ que não antecipar e planejar essa tendência se verá tentando recuperar o atraso em um momento extremamente inconveniente.

Localizada

A campanha localizada é principalmente ou totalmente restrita a uma cidade, município, província ou país pequeno. Cenários individuais podem ocorrer fora do cenário principal da campanha, mas são conduzidos por eventos dentro dele — e os PdJs podem esperar retornar à sua “base” no final.

Essa abordagem dá ao MJ a chance de construir uma seção altamente detalhada e crível do mundo do jogo. Os heróis estarão interagindo com os mesmos PdMs, passando pelos mesmos locais, ouvindo rumores relacionados e geralmente se inserindo profundamente em seu ambiente. Isso dá muitos resultados em termos de horror: Os personagens de jogadores — e os *jogadores* — que se preocupam com a área onde estão são mais fáceis de motivar. Rostos ou locais familiares podem de repente se tornar assustadores ou perigosos, aumentando o nível de horror. Cada vantagem que um mundo de jogo realista e detalhado traz é pelo menos potencialmente acessível na campanha localizada.

A campanha localizada também responde a uma das perguntas irritantes do meta-jogo enfrentadas por qualquer jogo de horror de longa duração: “Por que *continuamos* encontrando esses monstros horríveis?” Nesta abordagem, a explicação é simples: os monstros estão onde você mora. O MJ é encorajado a apresentar variações adicionais nessa resposta, ou pelo menos alguma explicação do mundo do jogo capaz de resistir a um escrutínio moderado — seja um vórtice interdimensional, um meteoro que caiu, ou a maldição de um déspota falecido que governou essas terras há milênios.

Uma campanha localizada pode abrigar um batalhão inteiro de horrores, se for ambientada no tipo de lugar onde os horrores acontecem; os jogadores estão muito mais dispostos a acreditar em muitos horrores não relacionados na Londres vitoriana ou na moderna Los Angeles do que nos subúrbios de Aurora, Illinois ou em alguma cidade de fantasia genérica. Felizmente, a ficção está cheia de lugares onde os horrores parecem ininterruptos; por exemplo, o Maine de Stephen King, o Vale Miskatonic de HP Lovecraft, Sunnydale de *Buffy*, a *Caça-Vampiros*, e os igarapés da Louisiana de *O Monstro do Pântano*. Os lugares repletos de histórias e lendas horríveis também não são escassos no mundo real — Londres, Paris, Nova Orleans, Cairo e Transilvânia são apenas a ponta do iceberg. Qualquer grande cidade americana pode conter tantos horrores quanto um ambicioso MJ pode enfiar em seus becos, sistemas de esgoto, e armazéns; Nova York, Chicago e Los Angeles são todos cenários de horror com variedade suficiente para que os investigadores daquilo que é horripilante nuncaousem sair.

As vantagens finais da campanha de horror localizada são as psicológicas de implicação e restrição. Se todos os lugares que os heróis visitam, ali mesmo onde vivem, estão cheios de horror, então isso implica que nenhum lugar é seguro e que qualquer conhecimento (por exemplo, da verdadeira natureza ou história de um lugar) é um conhecimento *perigoso*. Estas são implicações que o MJ de jogos de horror deve explorar avidamente. A sensação de constrangimento que vem da campanha localizada é a sensação de estar preso com Algo Perigoso, só que maior e mantido em segundo plano. Os investigadores combaterão até os limites da cidade ou a linha do condado sem nem mesmo saber por que se sentem presos.

Rural ou Urbano?

Existe uma dicotomia potencial entre horror rural e urbano. O horror rural é o tipo mais antigo... o horror das Terras Desertas, longe do contato humano. O horror cósmico e psicológico parece florescer com veneno especial aqui, onde o isolamento entre o protagonista e o Exterior é reduzido ao máximo.

O horror urbano é uma emoção moderna. Isso remonta aos “centavos de terror” em torno dos assassinatos do Estripador — ou, no início, aos “Assassinatos na Rua Morgue” ou “O Estranho Caso do Sr. Valdemar”, ambos de Edgar Allan Poe. O horror na cidade é o da alienação da humanidade e da separação das verdades (como, ironicamente, a natureza). A natureza do horror urbano o torna um terreno fértil para jogos de monstros como personagens (pág. 11) e histórias na veia da paranoia-e-guerra-secreta.

O crescente medo do crime urbano e a crescente suburbanização do público de horror significam que as linhas entre o horror rural e urbano não são tão claras quanto antes. A “selva urbana” e o depósito de lixo tóxico isolado conspiram para tornar *qualquer* horror possível — seja no coração do Texas ou na selva de Manhattan.

Mundo Afora

A campanha mundo afora troca a segurança e a profundidade da campanha localizada por incerteza e desenraizamento, dois medos particularmente modernos. Não é surpreendente, então, que a maioria das aventuras de horror mundo afora seja ambientada na era moderna — dos horrores exóticos da década de 1920, às conspirações distantes dos thrillers de aeroporto, ao horror-turismo do “país sobrevoado” de *Supernatural*. À medida que as décadas avançam, terrores estrangeiros exóticos tornam-se estranhamente domesticados. Viajar mundo afora começou como uma aventura; hoje em dia é turismo. As Pessoas Comuns podem tropeçar em monstros em uma ruína maia durante um passeio de mochila, ou ser pego em cultos de vampiros em uma viagem rotineira de negócios a Bucareste. De onde Drácula partiu e levou semanas para navegar até Londres em 1897, hoje em dia ele poderia pegar voo noturno e chegar lá pela manhã. O MJ pode derivar horror dessa estranha familiaridade,

A campanha mundo afora precisa de alguma forma de comunicação rápida para que os investigadores saibam sobre os males que se espalham pelo continente ou em terras distantes. Também requer algum tipo de transporte rápido para colocar os heróis de forma rápida e confiável na linha de frente dessa guerra mundial contra o mal. Deixar a ação desacelerar para uma viagem de caravana de quatro meses ou uma viagem de barco ao templo assombrado é uma maneira certa de deixar a temperatura de qualquer jogo de horror baixar até esfriar.

Alguns Planos Horripilantes

Esses reinos são apenas sugestões. Os ocultistas raramente concordam quando se tratam de cosmologias, então por que deveriam os jogos do estranho? Ajuste conforme necessário para se adequar à sua narrativa e maximizar o potencial horripilante do jogo.

Plano Astral: Este vasto vazio planar (pág. MB521) conecta todos os outros reinos. Ele tem mana normal e — após uma jornada longa ou perigosa — se abre para muitos outros planos ou até mesmo para Terras alternativas (geralmente por meio de Lugares do Mal). A maioria dos viajantes astrais são imateriais ou compostos apenas de energia psíquica. Enquanto estiver no plano astral, você não pode interagir de forma alguma com o mundo material e é invisível para aqueles que estão nele; você só pode perceber o plano material vagamente (-7 nos testes de Sentidos) a menos que uma “janela etérea” (por exemplo, uma casa mal-assombrada) esteja aberta a partir desse reino. Os testes de habilidade para usar artefatos tecnológicos aqui têm um redutor de -5 por NT de item acima de NT4.

Plano Etéreo: Este mundo interpenetrando (pág. MB521) o material é para onde você “vai” quando se torna insubstancial. Os espíritos “na Terra” estão realmente no plano etéreo, a menos que se materializem. Seres imateriais podem lutar ou interagir aqui, assim como entidades físicas podem no mundo material. Psiquismo e magia estão têm um redutor de -3 para afetar o reino material a partir daqui; outras habilidades precisam do aprimoramento Afeta a Matéria. Em “janelas etéreas”, como casas assombradas ou o espaço dentro de pentagramas, alternar entre planos é mais fácil, exigindo metade do custo de PF ou nenhum!

Plano das Fadas: Este é apenas um exemplo de uma “dimensão de bolso” ou “semiplano”, de alguma forma menor que o reino material ou astral. Um semiplano geralmente é um nível de mana maior que o material, geralmente com restrições especiais ou bônus para tipos específicos de magia (Uma Única Escola, Canção, etc.). O tempo flui de forma diferente, permitindo que o MJ avance arbitrariamente quaisquer “bombas-relógio” no plano de fundo da campanha. Entrar fisicamente em um semiplano pode ser tão fácil quanto ficar em um círculo de pedra quando as estrelas estão alinhadas da forma correta, andar no caminho errado através de uma floresta encantada ou entrar em um guarda-roupa antigo. Esses portais são os únicos lugares de onde operar uma mágica ou afetar o reino material de outra maneira a partir um semiplano, e vice-versa.

Hiperespaço: Esta é a dimensão nativa (ou prisão) das Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem. Tem mana alto, e até mesmo muito alto. As formas de vida material terrestre que visitam o hiperespaço, física ou psiquicamente, sofrem uma sequência incansável de Verificações de Pânico (com redutores de até -8, talvez pior); até mesmo olhar para ele ou usar Dobra para se teletransportar através dele pode desencadear tal pânico. Felizmente, os portais para ele são extremamente raros; por exemplo, apenas alguns segundos de largura em uma encosta específica de Massachusetts.

Inferno: Esse é o plano de origem dos demônios, e o destino usual de almas malditas e condenadas. Pode incluir principais concorrentes, ou se contorcer sob um satanás totalitário. Entrar fisicamente no Inferno geralmente envolve ir para o subsolo (tradicionalmente através do Lago Avernus na Itália), e é extremamente perigoso. O inferno tem mana baixo, mas uma falha crítica na operação de mágicas convoca um demônio — como quase tudo no inferno, na verdade.

Pesadelo: Poderosos senhores dos sonhos ou outras entidades (como Freddy Krueger em *A Hora do Pesadelo*) podem atrair dorminhocos para um reino de pesadelo, atraindo-os para dormir em um “cantinho macio” na realidade, ou por sequestro de força bruta usando alguma habilidade relacionada a Saltador. A paisagem muda constantemente para uma ameaça cada vez mais horrível. Todas as perícias usam o maior NH entre seu próprio NH, ou o da perícia Sonhos (pág. MB223). Para mais detalhes, veja *Mundos dos Sonhos* (pág. 114).

Terra das Sombras: Um plano “etéreo sombrio”, assemelhando-se a uma versão em preto e branco do mundo material. Entidades com Forma de Sombras são materiais aqui, e podem usar Conhecimento do Terreno (Terra das Sombras) ou Detectar (Portais das Sombras) para encontrar portais e atalhos para o reino material através de manchas místicas de escuridão. Este também pode ser o “reino do espelho”, acessível através de espelhos, ou pode ser seu próprio semiplano. A Terra das Sombras tem mana normal e é cercado por monstros invisíveis.

Terra do Verão: Os espíritos do século 19 inventaram esse termo para o lugar onde os fantasmas viviam, em oposição ao plano etéreo (que os espíritos visitavam durante as sessões) e ao Céu (onde as “almas cumpridoras” recebiam sua recompensa). Da Terra do Verão, você não pode ver ou interagir com o reino material — é para isso que serve o reino etéreo. Outras versões mais deprimentes incluem o plano hebraico *Sheol* e o grego *Tártaro*. Também se assemelha ao *Bardo* tibetano, a “sala de espera” entre as reencarnações; monstros com Impossível de Matar 3 podem acabar aqui. Independentemente de como é chamada, a Terra do Verão tem mana baixo.

As campanhas com fronteiras mundo afora não precisam ser restritas a jogos de horror históricos ou modernos, no entanto. Campanhas de alta fantasia podem usar bolas de cristal e tapetes voadores (ou portais mágicos) para substituir telégrafos e jatos. Aventuras ambientadas nas terras dos sonhos do mundo — ou que pressupõem uma viagem astral rápida — podem fazer a mesma coisa sem exigir nem mesmo o tempo mínimo de transporte con-

vencional. Um grupo tolerante e cooperativo de jogadores provavelmente deixará o MJ “avançar rapidamente” por longas jornadas, mesmo nos ambientes de baixa tecnologia, e talvez substituir visões proféticas por uma TV sintonizada na GloboNews. O horror mundo afora *futurista* abrangente exige um desenvolvimento bem maior da natureza do(s) mundo(s) envolvido(s), mas a ultra-tecnologia torna a viagem mundo afora num piscar de olhos.

As vantagens do jogo com viagens mundo afora são variedade e isolamento. Quando muitas aventuras de horrores podem ser extraídas de qualquer canto do mundo e espalhadas por quatro continentes, a campanha é potencialmente mais rica em temas do que uma em que todos os horrores surgem das lendas Comanche e ocorrem no oeste do Texas. Variar os tipos de monstros e seus cenários também pode ajudar a proteger contra uma queda na fórmula. A variedade também cria credibilidade. Espaçar os horrores geograficamente evita que os jogadores perguntem por que sua base é a Capital Mundial dos Monstros — embora ela faz o MJ ter que decidir por que o mal acontece à espreita em todos os lugares que o grupo visita (veja *Campanhas Estendidas e Plausibilidade*, págs. 99–100, para algumas possíveis respostas).

Use essa pergunta para alimentar o isolamento dos protagonistas. Tematicamente, o motivo do “conhecimento perigoso” só é fortalecido por horrores manifestados em todo o mundo; o truismo de que “todo lugar é perigoso” torna-se muito mais óbvio para jogadores cujos personagens estiveram, de fato, em todos os lugares. Se todo lugar é perigoso, nenhum lugar é seguro. Os investigadores estão isolados de toda a sociedade normal, já que a sociedade normal (de maneira tola ou cega) acredita que moram em um lugar seguro. Este tema de alienação isolada é poderoso em muitos estilos de horror — horror cósmico, conspiratório e psicológico em particular.

Através dos Planos

Cenários de horror geralmente se beneficiam de planos adicionais de existência (págs. MB519–522). Mesmo o jogo mais realista de terror urbano austero pode ter cenários selvagens e surrealistas... no mundo dos sonhos de um dos personagens principais. Muitas casas assombradas têm “janelas etéreas” para o mundo

espiritual, e permitir ou *forçar* caçadores de fantasmas intrépidos ao reino dos mortos-vivos espectrais pode desbloquear uma nova gama de opções para o terror — começando com a probabilidade de que os caçadores sejam agora os caçados. Ou talvez um cemitério local lance uma “sombra etérea” de volta no tempo para os julgamentos de bruxas que ocorreram lá em Gallows Hill, permitindo prenúncios assustadores, visões e viagens no tempo (altamente localizadas, perigosas e completamente controladas pelo MJ). E o que é o tradicional “portal para o inferno” senão uma fenda dimensional?

Com um reino dos sonhos, um mundo espiritual, uma sombra do passado e a antecâmara do Inferno, você já está a meio caminho da ação de jogo multiplanar — tudo sem comprometer a realidade do seu cenário básico. Na verdade, o alto contraste entre os planos horripilantes e o mundo material pode realmente *aumentar* a identificação do jogador do cenário do jogo com o “mundo real”. A chave é selecionar reinos que deixem o horror da campanha em evidência.

O MJ também deve determinar como funciona a viagem entre os reinos. Ir de plano para plano sem pontos de entrada e portais especializados normalmente exige Viagem Planar (pág. MB251) ou Saltador (Espírito) (pág. 17). Vantagens como Insubstancialidade e Forma de Sombras — e modificadores como Projeção (veja *Insubstancialidade*, pág. 15, e *Saltador*, pág. 17) — podem interagir com outras dimensões também, a critério do MJ.

E aí, há a questão dos moradores. Qualquer reino pode ter nativos. No horror, eles raramente são amigáveis!

Em suma, as cosmologias de horror são altamente específicas da campanha. Veja *Alguns Planos Horripilantes* (pág. 108) para exemplos que podem servir de inspiração.

PODERES MISTERIOSOS

Capacidades acima e além daquelas de homens mortais são cruciais para quase todos os gêneros de RPGs, mas ocupam um lugar de destaque em jogos de horror. Afinal, uma preocupação central do horror é o “antinatural”, aquilo que viola a maneira como as coisas deveriam ser — algo que magia, psiquismo, tecnologia estranha etc. fazem facilmente. O truque no horror é incorporar apenas os elementos do antinatural que a campanha pode suportar e planejar seus efeitos na história, nas ações dos heróis e na sensação do próprio mundo.

Lembre-se de que a atribuição convencional de bolas de fogo para magia, controle da mente para psiquismo e mãos robóticas para tecnologia negra é apenas isso: uma convenção. Alternar entre modificadores de poder e aplicar um pouco de cor criteriosamente pode produzir piromancia psíquica, mesmerismo memético, e uma mão mágica de um golem. Convocar fantasmas pode envolver mágicas necromânticas, canalização psíquica ou um aplicativo sombrio em um iPhone. Aqui como em outros lugares, o inesperado é aliado do horror.

MAGIA

No RPG de horror, a magia muitas vezes desempenha um papel importante como uma causa “racional” para eventos sobrenaturais, ou mesmo como uma ferramenta a ser usada contra o mal avassalador. Em romances e filmes de horror, a magia é mais ti-

picamente retratada como corruptora ou malévola (para regras que a construa assim, veja *O Poder Corrompe*, págs. 146–148). As mágicas não *ocorrem* apenas nesses mundos de horror — elas têm numa nuvem verde doentia, drenam a vida ou a sanidade do operador, ou são presentes de divindades das trevas ou forças malignas. Embora os heróis possam usar “magia branca”, como mágicas de cura ou luz, é possível que mesmo a mágica mais benigna esteja repleta de perigos para o corpo e a alma, ou que as mágicas malignas sejam as únicas disponíveis, enfatizando a magia como uma fonte antinatural (e geralmente horripilante). Assim, a magia pode ser uma arma, um sintoma ou o próprio mal. A escolha do O MJ nessa questão vai afetar enormemente sua campanha.

Uma decisão igualmente importante é a importância e prevalência da magia: a campanha *sem magia* elimina a magia completamente, a campanha de *magia secreta* permite que os PdJs aprendam um número limitado de mágicas ou outros métodos mágicos, e a campanha de *magia plena* permite magos experientes que empunham a maioria ou todos os tipos de magia disponíveis no mundo do jogo.

A Campanha Sem Magia

Uma campanha sem magia ocorre em um mundo onde a magia simplesmente não existe. Não apenas os heróis, mas também seus adversários carecem de habilidades mágicas. Isso exige repensar os talentos “mágicos” de muitas criaturas sobrenaturais.

Monstros que possuem habilidades mágicas (como fantasmas e vampiros), ou que só podem ser afetados por magia, irão desequilibrar muito uma campanha sem magia. O MJ deve modificar essas entidades, tornando seus poderes em psíquicos, derivando-os de uma ciência estranha (por exemplo, um vírus mutante que causa efeitos “vampíricos” em seus portadores), ou mesmo eliminando-as completamente. Esteja ciente de que remover os poderes de um fantasma o torna quase inútil como adversário — embora possa permanecer uma aterrorizante “sombra astral” no cenário — e que isso vale para muitas outras criaturas também. Assim, a campanha sem magia funciona melhor se os oponentes dos heróis forem *físicos*: retornados, licantropos geneticamente modificados, andróides, alienígenas, etc.

Outra possibilidade é uma campanha sombriamente realista focada em horrores conhecidos como reais, mas ignorados como desconfortáveis, incluindo assassinos em série, cultos e insanidade; alienação social, crime de rua e pobreza; horrores históricos, como atrocidades e sacrifícios humanos; terrores científicos, como pragas e toxinas; e conspirações brutais e propensas a cometer erros. Isso pode ser difícil de conduzir por qualquer período de tempo, mas é uma excelente “realidade de fundo” para uma campanha sombria ou de horror psicológico.

Os jogadores que preferem armas a mágicas vão gostar da campanha sem magia, desde que o MJ limite a presença de entidades sobrenaturais, a maioria das quais não pode ser tratada sem alguma forma de magia. No entanto, psis serão capazes de lidar com quase tudo no bestiário, desde que seus atributos e Talentos sejam altos o suficiente (veja *Psiquismo*, págs. 111–112).

A Campanha na Qual a Magia é Secreta

Este é sem dúvida o melhor tipo de campanha de horror, pois dá aos heróis a capacidade de lidar com o sobrenatural sem permitir

que fiquem muito poderosos. Na campanha de magia secreta, geralmente há uma paleta mais restrita de magia disponível — possivelmente apenas algumas mágicas de baixo poder ou secretos. Os PdJs devem ter uma boa razão para conhecer *qualquer* magia; talvez sejam acadêmicos, antropólogos ou ocultistas profissionais. A critério do MJ, magos humanos podem precisar de um Antecedente Incomum, estarem sujeitos a limites estritos no nível de Aptidão Mágica e/ou serem incapazes de usar a magia sem a ajuda de espíritos ou demônios! Enquanto isso, as criaturas sobrenaturais do Capítulo 2 desfrutarão de todas as suas habilidades mágicas normais. Vilões mais poderosos ou perturbadores podem conhecer mágicas particularmente nefastas do **GURPS Magia**; as escolas de Necromancia e Portal oferecem muitos exemplos excelentes.

O baixo nível de poder *não* é o elemento crucial em uma campanha de magia secreta. Esse elemento seria a abordagem: a magia está *escondida*. Usada abertamente, poderia colocar os magos em apuros. Isso é perfeito para um ambiente como a Alemanha renascentista ou a Nova Inglaterra colonial, onde qualquer prática de magia poderia ser considerada prova de feitiçaria e castigada com a morte. Sociedades secretas praticam magia secretamente, e textos mágicos não estão amplamente disponíveis ao público; assim, os pretensos magos podem ser pressionados até mesmo para *encontrar* as mágicas que desejam conhecer.

Campanhas de magia secreta — e campanhas com outros tipos de horrores secretos, de Cthulhu a vampiros — são um tipo de *fantasia de lambril*: histórias de um mundo oculto atrás das paredes da mundanidade. A chave para tais jogos é a interface entre o oculto e o visível, o oculto e o mundano. Como os ratos nas paredes atrás dos lambris, os horrores se arrastam no ponto cego da sociedade, roendo sem serem vistos. O atrito criativo entre o mundo real e o mundo sobrenatural do horror mantém o mundano em primeiro plano. Os jogos conduzidos assim com elementos no lambril às vezes mudam repetidamente da alta austeridade (pág. 106) no “mundo real” para a austeridade branda atrás das paredes e nas sombras.

Aquela Velha Magia Negra

Se o MJ pretende fazer da magia um elemento importante da campanha, o **GURPS Taumatologia** preparou grande parte da fundamentação. Esse suplemento oferece uma infinidade de possíveis regras e variações mágicas, qualquer uma das quais pode ser ajustada para o horror em um mundo de jogo específico. Os *Espíritos Auxiliares* podem facilmente replicar a tradicional Goetia demoníaca; a sensação de “coincidência” dos *Caminhos e Livros* permite alimentar sociedades mágicas secretas em jogos de horror conspiratórios; e a *Magia com Símbolos* pode evocar “Lançando as Runas” de MR James e muitos outros padrões de horror. E é claro, a *Tabela Diabólica/Terrível* para mágicas que saem pela culatra fala por si.

Mas qualquer que seja o sistema que você use para magia negra, seja secreto ou aberto, deve parecer terrível para ser encaixado em uma campanha de horror. Alguns princípios fundamentais a se levar em consideração:

A *magia negra* é coisa séria. A magia nunca é uma reflexão tardia ou um capricho. Requer investimento de tempo e de energia física, para não falar de crédito social ou moeda de ouro forte. Coisas que usam magia trivialmente deveriam

ser tão assustadoras quanto alguém em nosso mundo que usa plutônio de forma trivial.

A *magia negra* é perigosa. A magia pode matá-lo, mesmo se você usá-la corretamente! Ela é puro poder — de Satanás, da Natureza, das Divindades Cósmicas — imperfeitamente focalizada através da carne fraca e retorcida. Ela *provocará* efeitos colaterais, provavelmente dolorosos.

A *magia negra* é misteriosa. Mesmo na campanha de magia plena mais aberta, os magos não devem realmente entender os poderes com os quais eles brincam. A magia pode “sair do controle” ou de repente violar seus princípios, ou simplesmente fazer algo estranho que ninguém consegue descobrir. A magia faz a teoria das supercordas parecer comprovada e confiável.

A *magia negra* é assustadora. Se ela não *exigir* obrigatoriamente a escuridão da lua e uma cripta em ruínas, ela deve ser ainda muito mais poderosa lá. É karma ruim, uma mácula no universo, algo que Simplesmente Não é Correto. A magia deve ter um rastro horrível — cheiros fétidos, ar sufocante, hordas de ratos em fuga, cacarejos invisíveis, sangramento dos olhos. Se você não tem medo de usá-la para salvar sua vida, então a magia não é negra o suficiente para o horror.

Itens Mágicos Convencionais

O horror apresenta um estoque com muitos itens mágicos. Alguns exemplos aparecem abaixo. O MJ pode usá-los “conforme descritos” ou alterá-los para se adequarem à campanha. Raramente estão disponíveis como equipamento inicial, mas os PdJs podem adquiri-los durante o jogo.

Adaga Espiritual: Uma faca ornamentada, mas sem fio, com o poder de ferir fantasmas tão facilmente quanto uma adaga mundana cortaria os mortais.

Boneca Vudu: Esta imagem de cera se assemelha ao seu objetivo e incorpora alguma parte dele: cabelo, unhas, etc. Ela também contém Dor (pág. MB246). Esta mágica afeta apenas aquela vítima, mas funciona em qualquer distância e está sempre ativa. Para causar dor ao alvo, a bruxa *não gasta* energia, mas ainda deve vencer uma Disputa Rápida de sua Vontade ou NH da mágica Dor contra a HT do alvo.

Cruz de Proteção: Esta antiga cruz de bronze — 12,5 cm de altura, em uma pesada corrente de bronze — contém Espanantar Zumbi (pág. MB250) com Poder 23 (torna-se 18 em mana baixo). O usuário não precisa entender de magia para operar a mágica; ele precisa apenas exibir a Cruz de forma proeminente e desejar muito que o zumbi vá embora. Isso pode iludir os ingênuos e fazê-los acreditar que *todas* as cruzes repelem zumbis!

Janela para a Alma: Este prisma de 10 cm de comprimento contém a mágica Aura (pág. MB252). O usuário olha através

dele para o alvo, mas não precisa gastar energia ou fazer um teste de habilidade. É improvável que alguém que não conheça as propriedades do item reconheça a imagem refratada nebulosa como uma aura verdadeira... prismas fazem coisas engraçadas com cores de qualquer maneira.

Portal Espelhado: Este item parece ser um espelho comum de corpo inteiro em uma moldura um tanto barroca — mas em raras noites (talvez na Noite de Santa Valburga, em luas azuis ou eclipses), torna-se uma portal de entrada para outro plano (veja *Através dos Planos*, pág. 109). Tenha cuidado, porque o portal fecha ao amanhecer. E certifique-se de não deixar nenhuma Coisa te seguir na volta para casa...

Tomo do Feiticeiro: Este antigo manuscrito encadernado em couro já ostentou um título gravado a ouro, há muito desgastado. O espírito de um feiticeiro do séc. 16 (IQ 16) está preso às páginas, e imediatamente tenta uma Possessão (pág. MB78) em qualquer um que leia o livro. O MJ decide suas motivações — mas o livro deve ser genuinamente importante para os heróis.

Vela Demontaca: Uma vela de 1 metro de altura e 15 cm de largura feita de sebo humano. Queimada até o fim, convoca um demônio para este plano. Se a pessoa que a acendeu não estiver mais presente, o demônio a procura. Faça uma Disputa Rápida de Vontade entre o demônio e o invocador quando eles se encontrarem. Se o invocador *vencer*, o demônio o servirá. Caso contrário, o demônio... o castigará.

É possível que uma campanha de magia secreta se torne uma campanha de magia plena. À medida que os heróis desenvolvem e aprendem novas mágicas, o MJ deve mantê-los alertas, fornecendo a seus adversários mágicas *melhores*. Sem um gerenciamento cuidadoso, o MJ precisará ir aumentando a dose à medida que a campanha de magia plena assume o controle.

A Campanha Com Uso Total de Magia

Nesse tipo de campanha, toda a gama de efeitos mágicos pode aparecer: necromancia, mágicas de improviso, magia clerical, os itens. Tanto os heróis quanto seus adversários podem se tornar magos poderosos. Isso é verdade para a maioria dos jogos de horror de *fantasia*, mas qualquer plano de fundo em que a existência da magia é de conhecimento comum — se não de prática comum — pode dar sustento a uma campanha de magia plena. Conduzir tal campanha em um cenário histórico contribui para uma boa interpretação de “história alternativa”, pois as forças da magia desempenham papéis importantes em eventos históricos. O **GURPS Technomancer** fornece um exemplo de um mundo totalmente mágico de ciência e feitiçaria em um cenário moderno com muito potencial para horror; Roma Arcana, no **GURPS Fantasy**, faz o mesmo com a Roma antiga.

PSQUISMO

No horror moderno, os poderes psíquicos ganharam um lugar cativo no arsenal dos heróis e vilões. Investigadores psíquicos (“fajadores”), muitas vezes se apresentando como ocultistas profissionais, são protagonistas comuns. Enquanto isso, um personagem psi insensato ou vingativo (quase invariavelmente um adolescente) tem sido um marco do gênero do horror no cinema e na TV desde a década de 1970.

Os poderes psíquicos não faziam parte da imaginação popular até as demonstrações de “magnetismo animal” de Franz Mesmer no final do século XVIII. Campanhas estabelecidas em um período anterior a esse ainda podem permitir habilidades psíquicas, mas tais dons provavelmente serão percebidos como feitiçaria. Por exemplo, a Bruxa de Endor, da Bíblia, é um exemplo do que hoje chamaríamos de “médium espírita”.

A redefinição do contato espiritual como algo diferente da magia — e como uma “ciência” em particular — começou a sério nas décadas de 1830 e 1840, quando o público em geral tomou conhecimento de forças físicas invisíveis, como a eletricidade. Essa maneira de pensar se espalhou e cresceu no século seguinte; A “investigação psíquica” era quase uma ciência legítima na era vitoriana, e a pesquisa psíquica atingiu um ponto alto (ao menos de financiamento, se não de aceitação oficial) nas décadas de 1960 e 1970. Ainda hoje, existem várias instituições dedicadas à experimentação psíquica, e tem havido esforços no mundo real por quase todas as principais agências de inteligência para usar indivíduos psis para espionagem. Da mesma forma, entendimentos psíquicos ou pelo menos quase científicos de fenômenos como fantasmas ainda dominam o estudo acadêmico e a cultura popular, desde *Os Caça-Fantasmas* até os programas de TV ao estilo “casa mal-assombrada”.

Campanhas de horror envolvendo psis podem explorar áreas ainda mais amplas de interpretação quando criaturas sobrenaturais são introduzidas. Muitas vezes é melhor, ou pelo menos mais seguro, *comunicar-se* com fantasmas e outros espíritos do que tentar derrotá-los. Especialmente no início, o MJ será mais capaz de controlar o fluxo do jogo se as habilidades psi dos heróis não forem muito poderosas. A coleta de informações e o potencial de combate dos psis podem facilmente atrair qualquer campanha se o MJ não estiver preparado.

Habilidades psi podem geralmente ser divididas ao longo de linhas de herói/adversário, com poderes “leves” como Antipsi, PES, Cura Psíquica e Telepatia adequados para os PdJs, e poderes mais “fortes” ou violentos como Psicocinese e Teleporte reservados para seus inimigos. O **GURPS Poderes Psíquicos** oferece ainda mais opções (assim como o **GURPS Psionic Campaigns**). Habilidades específicas e níveis de poder podem resultar em alguma sobreposição em cada área. Por exemplo, algumas das habilidades mais desagradáveis da Telepatia, como o Controle da Mente e Possessão, definitivamente pertencem aos vilões em um jogo cinematográfico. Por outro lado, no filme *Scanners: Sua Mente Pode Destruir*, os heróis e vilões têm poderes psíquicos idênticos, e apenas suas motivações diferem — um uso surpreendentemente “realista” de psiquismo e de horror.

TECNOLOGIA NEGRA

Como a Terceira Lei de Clarke nos lembra, qualquer tecnologia suficientemente avançada é indistinguível da magia. A tecnologia secreta e “negra” — definida como tecnologia que não está comumente disponível ou de conhecimento público no mundo da campanha — deu aos intrépidos caçadores de horror uma vantagem desde as sandálias aladas e o capacete da invisibilidade de Perseu na mitologia grega. De “canhões de mão” alquímicos fabricados por anões suíços em um jogo de fantasia a distorcedores dimensionais que traduzem agentes da CIA para dentro do reino dos sonhos, a “tecnologia negra” é apenas outra maneira de dizer “item mágico”, sem a bagagem (ou dependência de mana) do encantamento.

A tecnologia negra pode aparecer em qualquer cenário mais avançado que NT0, mas realmente se destaca nos mundos de jogo NT5; a ciência maluca steampunk pode criar muitos dispositivos intrigantes adequados para uso mesmo em campanhas de horror sem magia ambientadas no período vitoriano. Os jogos modernos podem apresentar equipamentos de super espionagem, armas de ponta do próximo NT, ou possivelmente aparelhos “psicotrônicos”

que reproduzem, aprimoram, suprimem ou afetam os poderes psíquicos. Mesmo em um mundo de uso aberto de magia, a tecnologia secreta pode estar em construção ou disponível exclusivamente para equipes de elite de agentes contra-monstros.

A presença da tecnologia negra em uma campanha geralmente influencia diretamente para aumentar a sensação de empoderamento dos heróis e da humanidade em geral. Em geral, essa tecnologia representa a razão, que raramente é objeto de horror. Por outro lado, desde *Frankenstein*, escritores talentosos do horror apresentam tecnologia negra que realmente subverte a razão e a decência; certificar-se de que os agentes de operações especiais saibam (ou melhor ainda, simplesmente insinuar) que tipo de pesquisa produziu o Campo de Inversão do Sono ajudará bastante a reacender esse importante sentimento de desconforto nos jogadores. A tecnologia extraterrestre ou *não-humana*, com efeitos colaterais estranhos concomitantes, pode até aumentar a alienação e o pavor do horror cósmico — especialmente se os investigadores precisarem liberar alguma radiação terrível para deter uma Coisa Que Não Deveria Existir gerada por radiação.

OUTRAS HABILIDADES

O treinamento cinematográfico das artes marciais, comando espiritual, superpoderes, Perícias de Imbuir (do **GURPS Powers 1**) e habilidades semelhantes além das de homens normais podem desequilibrar campanhas baseadas na vulnerabilidade dos heróis — incluindo muitos jogos de horror. Em sua extensão máxima, em uma campanha abrangente de supers, o horror se torna bastante difícil, embora não seja impossível de forma alguma (veja **GURPS Supers**, págs. 117–118). No entanto, as capacidades paranormais não precisam ser uma proposta de tudo ou nada. O MJ pode permitir tais dons em um nível baixo, limitando vantagens exóticas (págs. MB32–33) a 20 pontos e vetando as chamativas de HQs clássicas de super-heróis como Encolhimento e Elasticidade. Isso pode replicar uma “sensação pulp” adequada para jogos de horror pulp que apresentam heróis que podem obscurecer a mente

O Mundo se Despedaça

Um tema de horror muito comum é o fracasso da tecnologia humana —em outras palavras, da própria razão — diante do sobrenatural. Da bússola que gira loucamente na casa mal-assombrada, às “geometrias não-euclidianas” de Lovecraft que confundem câmeras e telômetros, à estranha tendência dos caçadores de fantasmas de superexpor filmes, queimar lanternas e assim por diante, o horror é ruim para seus utensílios.

Há muitas maneiras de construir isso. Fantasmas geralmente possuem Telecinese ou equivalente; vale a pena usar isso para destruir o equipamento dos investigadores. Outras possibilidades incluem Controle Térmico (para motores e componentes de computador sensíveis ao calor), Obscurecer (contra câmeras, sensores, etc.) e Controle da Mente com a limitação Cibernética ou Somente Cibernética (para enganar qualquer coisa com um chip por dentro — o que significa praticamente *todo* instrumento em NT8+). Alternativamente, simplesmente opte por quase qualquer tipo de Atribulação limitada com Acesso, Apenas em Equipamentos Eletrônicos (-20%), de Alucinação (“começou a imprimir rabiscos”), a

Convulsão (“começou a soltar fumaça”), e Ataque Cardíaco (“simplesmente parou de funcionar”).

O MJ também pode determinar que o “campo anti-tecnologia” do sobrenatural é um efeito puramente ambiental que impõe penalidades ao NH de Operação de Computadores, Operação de Aparelhos Eletrônicos, Fotografia e perícias similares. Algumas opções para mesclar e combinar:

Em qualquer Lugar do Mal e em qualquer lugar que uma entidade sobrenatural espregue: -1

Cada -1 em Verificações de Pânico que a entidade causa, com ou sem Terror: -1

Cada NT que a máquina tenha acima de NT4: -1

Cada 2 PF que um ser sobrenatural nas proximidades gasta em habilidades paranormais: -1

Aplice rigorosamente as falhas críticas resultantes! Os circuitos explodem, os fusíveis derretem e os aparelhos funcionam mal, consomem toda a baterias ou pegam fogo. Em pouco tempo, os PdJs não levarão nada além de pés-de-cabra e espingardas cheias de sal grosso, do jeito que o bom Deus pretendia.

dos homens ou dobrar ferraduras em suas próprias mãos, mas que permanecem adequadamente vulneráveis aos horrores tentaculares das selvas do Yucatán.

A outra maneira de introduzir esses recursos em um jogo de horror é *torná-los aterrorizantes*. Adicione limitações como um Gatilho que exige que o herói beba sangue humano ou um Efeito Incômodo como “Atrai fantasmas”. Equilibre pontos em dons es-

peciais com o mesmo peso em desvantagens desagradáveis. Exija uma Verificação de Pânico — de espectadores ou até mesmo do super! — sempre que as habilidades forem usadas. Se todas as capacidades sobre-humanas na campanha vêm com tais desvantagens, ou brotam de energias profanas, então os heróis podem decidir rastrear a fonte de seus poderes misteriosos para se livrar de sua maldição aterrorizante (embora ocasionalmente útil)!

GÊNEROS HORRIPILANTES

Em um sentido muito real, o horror não é um gênero em si, mas um sentimento, um sabor ou um objetivo. A campanha de horror “padrão” envolve monstros sobrenaturais atacando inocentes em um cenário relativamente moderno (a ficção de horror, pretendida única e explicitamente como tal, remonta apenas a 1764), mas o horror está onde você o encontra — e onde você o coloca. Dos westerns de Joe R. Lansdale à fantasia de Robert E. Howard, das histórias de espionagem Lovecraftiana de Charles Stross ao *Alien - O 8º Passageiro* de Ridley Scott, o horror transcende o gênero. Você pode misturar o horror em qualquer jogo, seja como uma cena única em uma campanha de aventura ou romance, ou como um ingrediente completo presente em cada nota do plano de fundo e enredo. Você pode anunciar abertamente um “jogo de detetive de horror” ou disfarçar o horror em um épico samurai empolgante (veja *Acrescentando o Horror*, pág. 132). Afinal, os elementos fundamentais (págs. 121–123) do horror resistiram por milênios; não há razão para que estilos e temas tradicionais de horror (págs. 123–128) não possam aparecer em qualquer ambiente ou período de tempo.

HORROR DE FANTASIA

A grande força por trás da campanha de fantasia como campanha de horror é a capacidade de criação que o MJ desfruta. Em teoria, cada elemento do mundo de fantasia pode ser construído para dar suporte ao ambiente de horror e os medos, monstros, efeitos e temas que o MJ deseja destacar. Isso permite uma grande unidade de tom que contribui muito para a construção da atmosfera adequada.

A grande fraqueza da campanha de fantasia como campanha de horror é que para os jogadores, o mundo é mais difícil de acreditar. O horror depende do envolvimento emocional para potencializar seu poder. Se os jogadores não aceitaram o mundo ou qualquer pessoa nele como “real” para os propósitos do jogo, então eles não ficarão tão assustados com seus horrores ou tão preocupados com seus habitantes.

A cura para essa fraqueza é concentrar-se nos pontos fortes da fantasia. O MJ não apenas pode construir o mundo de acordo com suas especificações particulares, ele pode construí-lo tão profundamente quanto necessário para envolver os jogadores mental e emocionalmente. Isso é parte do motivo pelo qual os ganchos dos personagens (págs. 6–8) — e os antecedentes dos personagens em geral — são excepcionalmente úteis em jogos de fantasia.

Embora existam muitos sabores diferentes de fantasia, a maioria se enquadra em um dos tipos discutidos abaixo.

Alta Fantasia

Alta fantasia é o subgênero com o qual a maioria dos jogadores de RPG está instintivamente familiarizada. De fato, muitos jogadores consideram dragões, magos, elfos e todo o arsenal de metáforas de fantasia de Tolkien e outros como padrões para um RPG. A alta fantasia pode ser transformada em horror, mas manter e usar seus fundamentos enquanto ainda proporciona medo aos jogadores e desafios genuínos para os personagens não é fácil. Assim como no horror de ficção científica (págs. 118–119), os elementos do gênero tendem a tornar os protagonistas *poderosos*, e heróis poderosos são, realisticamente, mais difíceis de ameaçar — especialmente mais de uma vez.

Para ter sucesso, o MJ deve fazer todos os esforços para criar os horrores para envolver os aventureiros *emocionalmente*, independentemente de serem *fisicamente* ameaçadores. Uma das convenções da alta fantasia é que magos poderosos ou guerreiros poderosos acabam como reis. Lembre-se de que um horror que ameaça os camponeses mais humildes do reino ameaça indiretamente seus governantes.

Em um mundo padrão de alta fantasia, muitos monstros, vilões ou magias poderosas podem ameaçar os heróis em um sentido mais convencional; a chave é torná-los não apenas perigosos, mas também *aterrorizantes*. Isso pode ser tão simples quanto transformar o Grande Dragão no Grande Dragão Esqueleto. Por si só, essa é uma imagem bastante desagradável. Agora combine o Grande Dragão Esqueleto com os temas de peste, fome e pestilência. Dê ao dragão exércitos de ratos e gafanhotos para comandar, sopro venenoso e servos mortos-vivos feitos de secas de vítimas de fome feitos só de couro e osso — e deixe seu hálito envenenar magicamente poços e fazer com que criaturas horripilantes brotem do solo maculado. Coloque seu covil em um pântano miasmal, um vasto cemitério ou até mesmo as torres esgotadas pela fome de uma cidade outrora poderosa. Agora você tem um conjunto de imagens aterrorizantes que até mesmo o guerreiro mais experiente ou o clérigo mais devoto pode achar assustador!

Qualquer elemento de fantasia padrão pode se tornar horripilante dessa maneira. O horror de alta fantasia exige criatividade na condução por parte do MJ, mas está longe de ser impossível de realizar.

Baixa Fantasia

Como o nome indica, a baixa fantasia é a versão de “baixo nível” da alta fantasia padrão. Esse tipo de campanha é popular entre os jogadores que buscam desafios mais personalizados do que a fantasia de alto poder consegue oferecer. Acontece que esses são quase exatamente os desafios que os jogos de horror apresentam. Assim, a baixa fantasia é uma combinação admirável para jogos de horror.

A campanha de baixa fantasia pode ser ambientada em um mundo de alta fantasia onde os aventureiros são muito menos poderosos que os outros atores. O escopo é estreito, muitas vezes usando uma estrutura de campanha localizada — por exemplo, para manter o grupo no Bairro dos Ladrões de uma cidade poderosa. Protagonistas de baixa fantasia tendem a operar em escala prosaica, roubando gemas do Templo do Deus Rato em vez de limpar o mundo de sua adoração suja. O MJ deve criar um cenário atraente para entregar bem uma atmosfera de baixa fantasia. Se os jogadores gostarem e conhecerem seus personagens e o mundo, eles sacrificarão de bom grado alguma flexibilidade nas opções ou escopo pela chance de jogar nesse contexto específico.

Mesmo em altos níveis de poder, os heróis podem ser *hábeis* sem serem *divinos*. A magia não consegue destruir cidades inteiras — ou mesmo esquadrões inteiros de orcs — e o guerreiro mais poderoso ainda tem muita dificuldade em um combate com quatro ou cinco bandidos. Essa fantasia “sombria e bruta” ou “realista” também faz uma excelente combinação com a fantasia histórica.

Mundos dos Sonhos

Mundos dos Sonhos são um subconjunto bastante estranho de fantasia. Tal mundo pode ser o inconsciente compartilhado de todos os humanos que sonham, o lugar de onde vêm os sonhos, ou mesmo a mente sonhadora de uma pessoa. Pode apresentar “palcos de sonhos” individuais, com um arquétipo “bastidores” comum da Terra dos Sonhos ao seu redor. A forma que ele assume depende completamente do MJ e pode variar sem aviso prévio. Em um minuto, os aventureiros estão em um pesadelo no ensino médio; no próximo, eles estão lutando por suas vidas contra vampiros em um deserto negro. Essa mutabilidade funciona bem com altos níveis de surrealismo (pág. 123), e pode ser o gatilho para muitos efeitos horripilantes.

Se todos os sonhadores compartilham uma Terra dos Sonhos, ou encontram seu caminho para o reino arquetípico subjacente, então os sonhadores podem se encontrar e até mesmo ter aventuras juntos. Assim, o horror do mundo dos sonhos apresenta grandes oportunidades para os fãs de jogos de gêneros que se cruzam. Os heróis também não precisam vir do mesmo ambiente. Os sonhadores podem entrar na Terra dos Sonhos de várias maneiras:

buscas de visão xamânica, supercomputadores psicotrônicos, pingentes hipnóticos, etc. Em uma campanha ambientada em um mundo de sonhos compartilhado, o MJ pode permitir quase qualquer tipo de PC, de um monge medieval a um psi dos anos 1920, até um psiconauta do século 23.

Os mundos dos sonhos não *precisam* mudar caprichosamente. O MJ e/ou o material-fonte da campanha podem estabelecer as “Leis do Sonho”, ou simplesmente afirmar que o inconsciente arquetípico não muda muito com o tempo. As Terras dos Sonhos de HP Lovecraft, por exemplo, não mudam radicalmente; é a qualidade das imagens e os elementos picarescos da narrativa que lhes dão a sensação de sonho.

O MJ de jogos de horror que conduz muitas aventuras em mundos de sonho tem que seguir uma linha tênue: ele deve transmitir de forma convincente a atmosfera estranha e surreal de um sonho, enquanto dá aos jogadores uma trama que eles possam entender com firmeza suficiente para avançar na ação. Os jogadores precisam de *alguma* motivação para envolver seus personagens em um ambiente que, quase por definição, não é justo ou não faz muito sentido.

HORROR HISTÓRICO

A campanha histórica típica é na verdade outro tipo de jogo de fantasia, às vezes chamado de *fantasia histórica*. As aventuras acontecem na Terra no passado histórico, mas com a adição encoberta do fator sobrenatural e da magia, como na campanha na qual a magia é secreta (págs. 110–111). Isso também é conhecido como uma campanha de *história secreta*; os historiadores raramente abordam ocorrências mágicas e sobrenaturais, e aqueles que o fazem normalmente explicam essas coisas como lendas, coincidências e superstições. A maioria dos romances de horror históricos são histórias secretas, embora alguns estejam mais intimamente ligados a pessoas e eventos reais do que outros. A história secreta é mais fácil de conduzir em um ambiente de baixa fantasia, e é assim que a maioria das campanhas históricas se desenrolam. Os jogadores interessados em horror histórico podem aproveitar os livros de mundos de campanha do **GURPS Terceira Edição** (facilmente usados com a *Quarta Edição*) para pegar um atalho na pesquisa tediosa e ir direto ao sangue.

Terra dos Sonhos: Um Modelo de Regras

Um sonhador que conhece a perícia Sonhos (pág. MB223) pode usá-lo para sondar as profundezas de sua própria mente. Tentativas de visitar níveis mais profundos sob sonhos específicos — por exemplo, um inconsciente coletivo ou um reino arquetípico — exigem testes de habilidade com redutor de -5. Uma vez na Terra dos Sonhos, faça um teste de habilidade para um sonhador encontrar um local específico ou outro sonhador. Indivíduos que compartilham um Elo Mental ou um Vínculo Especial têm um bônus de +2 para localizar um ao outro.

Existem outras maneiras de entrar nos sonhos de outra pessoa. Um mago pode enviar uma mensagem via Transmissão de Sonho ou uma projeção de si mesmo usando Projeção de Sonho — ou operar Visualização de Sonho em um adormecido para ver seu reino dos sonhos e então visitá-lo corporalmente com uma mágica Viagem Planar (pág. MB251) adequada. As habilidades Psi oferecem outras opções: a Leitura da Mente permite a visualização passiva dos sonhos de uma pessoa adormecida; A Diapsiquia permite implantar as próprias palavras

ou imagens nos sonhos dos outros; e Sonda Mental permite descobrir coisas que uma pessoa acordada sonhou recentemente. Um psi ou um mago que tenha entrado nos sonhos de outra pessoa pode usar a perícia Sonhos enquanto estiver lá, mas sofre um redutor de -2 pela falta de familiaridade.

Se existe um único mundo onírico compartilhado, então a Insubstancialidade (com Projeção, pág. 15) ou Saltador (Espírito) (pág. 17) pode permitir que uma pessoa acordada o visite, tornando-se um ser de substância onírica ou projetando sua consciência em tal formato. Se cada sonhador tem um mundo separado, essas vantagens garantem a entrada na terra dos sonhos individual de *qualquer* sonhador. Em um cenário de palco/bastidores, o acesso universal concede privilégios de bastidores! Para restringir a entrada apenas à terra dos sonhos de um sonhador específico, aplique a limitação Acesso no valor de -80%.

Para mágicas de sonhos, veja **GURPS Magia**. Para o poder psíquico Controle do Sonho e outras habilidades psis relacionadas aos sonhos, consulte **GURPS Poderes Psíquicos**.

GURPS Egypt

O Egito Antigo representa um segmento particularmente oportuno da história. Seus mitos sobre a vida após a morte, deuses desmembrados e a fera desconhecida que o deus sombrio Seti usou como sua máscara são garantia de fazer qualquer jogador moderno sujar cueca. O Egito é a origem de nossos contos de carniçais, múmias e maldições dos mortos.

GURPS Greece

A Grécia Antiga é outro cenário familiar aos jogadores. O problema é que a mitologia grega foi polida por milênios para remover a sórdida sede de sangue que contribuiu para um bom jogo de horror. Entre as loucas cultistas de Dionísio, a mutilação de Cronos, o deus do milho, e as várias *chimerae* e Górgonas à espreita em cada cume de montanha, no entanto, há muita matéria-prima disponível. Só precisa de um pouco de pesquisa.

GURPS Império Romano

A Roma Antiga também é bem conhecida pelos jogadores. Como o Egito, tem a vantagem de estar associado a eventos particularmente horríveis e memoráveis. Lutas de gladiadores, imparedores loucos e cultos secretos vis são excelentes bases para o horror. As lendas romanas de fantasmas, necromancia e magia do sangue também são um ótimo fertilizante para o medo.

GURPS Middle Ages 1

O horror medieval é geralmente a “baixa fantasia” mais sombria e realista possível, com cultos heréticos e pragas em abundância. Dito isto, o filme *Uma Noite Alucinante III*, de Sam Raimi, demonstra que tal horror pode ser jogado com brio e monstruosidade exagerada, enquanto os Templários fornecem um bom vilão (ou patrono) de fantasia sombria para jogos de horror pulp ou até mesmo cósmicos.

GURPS Noites da Arábia

O horror “Pesadelos da Arábia” tem sido um fluxo constante, embora menor, na ficção de horror desde o romance gótico de William Beckford, *Vathek*, ambientado no palácio do senhor dos gênios do mal. Os aventureiros medievais podem encontrar os gênios, ghuls e outras assombrações do deserto durante a Cruzada (Drácula tornou-se um vampiro enquanto lutava contra os turcos um pouco depois desse período), ou toda a campanha pode ocorrer nas terras do Islã.

GURPS Swashbucklers

Além dos piratas e mosqueteiros necessários, a “era dos espadachins” contém vários elementos de interesse para o MJ de jogos de horror. Com a abertura do mundo durante a Era da Exploração, os principais temas do horror pulp e Coisas Do Além ganham vida. A maioria das lendas reais de vampiros — incluindo Elizabeth Bathory, a Condessa de Sangue da Hungria — ocorreram durante este período. As guerras de piratas no Caribe são um território rico para as campanhas **GURPS Voodoo** (e para *Os Mares do Pavor*, págs. 150–156). O satanismo da vida real existia na Versalhes de Luís XIV, a Grande Caça às Bruxas estava em pleno andamento ao longo da época, e o aristocrático Clube do Inferno de Londres praticava magia negra (ou pelo menos orgias decadentes) adequada para jogos de conspiração e alta intriga.

GURPS Steampunk

Muitos dos clássicos da literatura de horror se passam na Inglaterra vitoriana (ou sua sucessora imediata, a Inglaterra eduardiana). As obras de Bram Stoker, Robert Louis Stevenson, William Hope Hodgson, Arthur Machen, MR James e Sir Arthur Conan Doyle — juntamente com horrores da vida real como Jack, o Estripador (pág. 70) — tornaram a Inglaterra vitoriana um cenário arquétipo do horror. Na verdade, quase parece ter sido projetado para servir como um. Os fortes contrastes entre a sociedade educada das elites ricas e as lutas darwinianas dos pobres podem dar sustento a quase qualquer tipo de horror sob a fina superfície. O vasto Império Britânico pode trazer o horror de qualquer lugar do mundo para as cidades inglesas. Os avanços na tecnologia só são superados por crenças como espiritualismo, memória racial e o ocultismo da Aurora Dourada (todos eles assuntos ideais para jogos de horror).

O horror vitoriano pode ser jogado em qualquer estilo. Mes-tres com mentes espalhafatosas podem explorar os assassinatos de Jack, o Estripador. Horrores pulp ou alucinações do mundo dos sonhos podem brotar dos antros de ópio de Limehouse. O horror da conspiração floresce aqui com os primórdios do complexo militar-industrial (ou comunismo, OVNI ou qualquer número de ameaças nascidas no mundo vitoriano) e as maquinações dos maçons (ou vampiros, raças mestres teosóficas ou outros Mestres do Segredo com pedigree adequado). O horror cósmico pode estar nas colinas por trás de Stonehenge e estruturas ainda mais antigas, pois o novo conhecimento científico — da geologia de Lyell, à evolução de Darwin — mais uma vez perturba a visão confortável do homem de si mesmo como significativo para o universo. A seção *Sangue nas Crateras* (págs. 157–161) apresenta apenas um possível cenário de horror vitoriano, com toques de pulp, conspiração, horror cósmico, e muito sangue.

A quantidade de material a ser usado como fonte — tanto histórica quanto de horror — é esmagadora, mas bem resumida em **GURPS Steampunk**, com atenção específica ao mundo da tecnologia estranha e exploração bizarra. Foram tantos os autores modernos que enfatizaram ou criaram semelhanças entre a Inglaterra vitoriana e nosso próprio tempo que quase qualquer campanha de horror moderna pode ser ambientada nas últimas décadas do século 19 tão facilmente quanto nas primeiras décadas do século 21.

GURPS Old West

O gênero Western é aquele com o qual todo jogador está pelo menos mais ou menos familiarizado. Já que combinar o familiar com o estranho é a própria alma da experiência do horror, a mistura entre o horror e Western dá muito certo. O jogo de horror Western pode ser conduzido como qualquer outra campanha histórica de horror; transplantar vampiros, lobisomens e outros monstros típicos do horror para o Velho Oeste é certamente possível e muitas vezes bem-sucedido.

Os temas épicos, quase míticos do faroeste, apresentam ao MJ uma oportunidade para algo maior, no entanto. Da alienação e das possibilidades de horror psicológico inerentes ao arquétipo do “pistoleiro solitário” ao horror e desolação cósmicos que podem advir do exame da intrusão da civilização em Terras Onde Não Pertence, os mitos do Western podem ser facilmente vistos em cores escurecidas e assustadoras. A aceitação casual da violência mortal por si só pode se tornar um tema de horror. Os índios podem ser vistos como elementos da “selvageria” gótica (como Hawthorne, entre outros, os via) ou como os últimos inocentes, esmagados por forças que mal podem compreender. O tema oci-

dental convencional de John Ford sobre a proteção dos inocentes e a corrupção da violência é quase um gótico em si mesmo. Finalmente, o colapso da cultura escravagista do sul deu origem tanto ao subgênero de horror “gótico do sul” quanto a muitos andarilhos sem raízes com cicatrizes psicológicas — em outras palavras, tipos de personagens ideais.

O ambiente Western também é rico em elementos únicos que são facilmente transformados em sinônimos de horror especializados: os shows itinerantes de pretensos médicos, a mina abandonada, o barco fluvial e o apito triste do trem, a misteriosa Chinatown de São Francisco (e uma cidade chamada Tombstone) e, claro, todo o conceito da cidade fantasma.

GURPS Cliffhangers

O período entre guerras (1918–1939) foi o grande momento das revistas pulp — e a maior delas foi *Weird Tales*, “A Revista Ímpar”, lar espiritual de Robert E. Howard, Clark Ashton Smith e HP Lovecraft. O trabalho de Einstein e Shapley (e a carnificina da Primeira Guerra Mundial) destruiu a confiança do século 19 na lei natural, e Lovecraft explorou esses novos medos (e outros)

em seu trabalho. Ele tirou o horror de correntes e lençóis brancos, e o lançou no mundo moderno de aviões, gravações eletrônicas e matemática não-euclidiana para lidar com alienação, isolamento e conhecimento que pode — e destrói — a sanidade e as convenções. Este horror cósmico redefiniu e revolucionou o gênero.

Em um tom mais exaltado, o grande nivelamento social da época deixou de lado muito do gosto pelo horror refinado ou tradicional vitoriano. Um século 20 mais calejado exigia horrores mais profundos, mais ricos e mais modernos. Os monstros tornaram-se mais exóticos; o misticismo, mais lúgubre; e a ação, mais brutal. Essa mistura — explorada à perfeição por Robert E. Howard — tornou-se a base para o que hoje chamamos de horror pulp (pág. 124). Simultaneamente, o novo meio artístico do cinema começou a criar horrores próprios, e da ameaça expressionista de *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920) às delícias lúgubres de *A Noiva de Frankenstein* (1935) veio o primo do horror pulp, o horror “cinematográfico”.

A história da era pulp também é comum para campanhas de horror. A Lei Seca nos Estados Unidos transformou milhões de pessoas em criminosos da

noite para o dia e criou um sindicato clandestino que prosperou em assassinatos e violência. A segunda grande era da arqueologia estava se abrindo, e os cantos mais distantes do mundo estavam sendo explorados — uma fonte natural para exércitos de Coisas do Além. O espiritismo e a “caça aos fantasmas” eram ainda mais populares na década de 1920 do que na década de 1890, quando milhões tentaram se comunicar com entes queridos perdidos na Grande Guerra. A Alemanha de Weimar forneceu um cenário decadente para horrores expressionistas da realidade em mudança, bem como conspirações e sociedades secretas em grande quantidade (principalmente entre eles os vilões perfeitos para jogos: os nazistas).

No horror expressionista, o horror urbano se destaca. A cidade tornou-se grande demais para qualquer mente humana abranger — talvez uma entidade cósmica ou uma espécie de deus, mas algo muito além de um vilarejo, onde você pode conhecer cada habitante, ou uma vila, onde você pode saber o nome de cada rua. As cidades contêm mais mistérios do que qualquer pessoa *jamaís* poderia saber. Eles atraem as pessoas como ímãs, fazendo com que aqueles que deveriam estar felizes onde estão deixem tudo para trás e fujam. Na literatura da década de 1920, grandes cidades (especialmente Nova York e Chicago nos Estados Unidos e Berlim na Alemanha) espreitam como enormes fantasmas dentro do tecido de cada edifício urbano e de cada vida urbana. Essas metrópoles funcionam literalmente como seres superiores — espíritos cabalísticos que podem conceder todos os nossos desejos ou nos esmagar.

O Horror Através do Tempo

O enredo tradicional de viagem no tempo raramente foi usado para o horror, pelo menos não abertamente. O que é estranho, dado que os viajantes do tempo criam horrores (vitórias nazistas, ou coisa pior), apagam suas próprias histórias (muito material para horror psicológico), ficam perdidos e isolados em tempos estranhos, e ficam presos “entre quadros” como fantasmas e sombras temporais, incapazes de influenciar alguém a fazer qualquer coisa, e impotentes para parar o horror que se aproxima.

A viagem no tempo também é um excelente mecanismo para juntar muitos aspectos diferentes do horror histórico no mesmo jogo. Uma campanha de viagem no tempo em que os heróis lutam contra múmias egípcias, Unseelies medievais e feiticeiros de magia negra vitorianos — cada um em seu próprio território — seria um horror mundo afora (págs. 107–109) em uma escala tremenda. O **GURPS Mundos Infinitos** apresenta um cenário de campanha pronto para um jogo desse tipo, A Ordem da Ampulheta, juntamente com muitos bons conselhos para o MJ interessado em *qualquer* tipo de campanha de viagem no tempo. Além disso, a viagem no tempo pode servir como mecanismo de ligação para um jogo de conspiração de longa duração, ou ser jogado pelo mais puro estilo pulp.

A escala de eras de horror cósmico torna a viagem no tempo uma excelente fonte de horrores — a extensão da história humana pode ser trazida para os jogadores simplesmente por comparação pessoal direta. Em níveis mais altos de irrealidade, horrores deslocados do próprio tempo podem facilmente aparecer em qualquer ano. Se a Coisa que controla a jornada dos viajantes no tempo também é o mal hediondo que eles estão tentando deter, o MJ tem muitas possibilidades para acontecimentos horripilantes.

Uma variação do horror de viagem no tempo é ter o mesmo grupo de jogadores assumindo os papéis de personagens em arcos de campanha com um século ou mais de diferença. Eles podem ser curiosos aristocráticos em Conhecimento Proibido na Nova Orleans pré-guerra em um arco; seus descendentes angustiados ou reencarnações na Europa da era pulp no próximo arco; e acabar no Japão estilo cyberpunk em meados do século 21. O vilão em cada arco pode ser parte da mesma antiga conspiração — ou até mesmo ser o mesmo indivíduo (por exemplo, um vampiro ou um mago negro imortal).

GURPS World War II

Outra rica era histórica para o horror é a própria Segunda Guerra Mundial. Até o MJ mais entusiasta do pulp será pressionado a encontrar uma disputa mais clara entre o Bem e o Mal na qual basear uma campanha. Ao mesmo tempo, as forças do Bem têm lados obscuros suficientes (de Stalin a Hiroshima) para as explorações psicologicamente mais sutis do mal humano — ou desumano. Essa vasta gama moral leva a um amplo espectro de temas aterrorizantes para tratar. Uma campanha de horror da Segunda Guerra Mundial não precisa se preocupar com temas profundos, no entanto. Um vampiro despertado pelas invasões da Transilvânia, ou uma missão da OSS contra a resistência *Werwolf* Nazista que descobre lobisomens reais, pode fornecer muitas emoções de horror “convencionais” contra o vasto pano de fundo da guerra. Veja **GURPS WWII: Weird War II** para ainda mais possibilidades.

GURPS Atomic Horror

A mensagem geral dos filmes B dos anos 1950 e 1960 foi surpreendentemente variada, apesar de sua apresentação em preto e branco: a ciência cria horrores que só a ciência pode derrubar, mas detê-los pura e simplesmente gera novos horrores em seu lugar. A tentação natural é jogar esses contos em um estilo bobo, como puramente exagerado (ou pelo menos como horror pulp). Isso é certamente viável e divertido, mas dá pouca atenção ao assunto. O horror conspiratório seria tão apropriado quanto, já que os medos da radiação e corpos envenenados invisivelmente foram facilmente transferidos para medos de invasão por comunistas e/ou alienígenas metamorfos. O horror cósmico também é uma consequência natural de muitos filmes B, desde sobreviventes antigos como em *O Monstro da Lagoa Negra* até as raças alienígenas malévolas e a escala cósmica de filmes como *Uma Sepultura na Eternidade*. A mitologia OVNI da década de 1950 — “um mito moderno sobre coisas vistas no céu”, para citar Carl Jung — apresenta ainda mais oportunidades para ambas as abordagens.

HORROR NOS DIAS DE HOJE

A campanha de horror moderna pode ser vista como uma versão de baixa tecnologia da campanha de ficção científica (págs. 118–119) ou uma visão desproporcionalmente ampla da campanha de horror histórico (págs. 114–117). Assim, os seguintes conselhos aos MJs de *ambos* os tipos de jogos se aplicam: “Evite deixar os heróis terem mais poder do que os horrores que eles devem enfrentar” e “Conheça bem o seu material de pano de fundo”.

A era moderna pode potencialmente colocar grandes quantidades de poder de fogo, equipamentos e informações na ponta dos dedos de investigadores ocultistas. O MJ deve certificar-se de que a disponibilidade de cada um não seja maior do que ele pretende; tirar armas e computadores de caçadores de vampiros de alta tecnologia não é tão fácil quanto tirar doce de um bebê, mas provoca a mesma reação dos jogadores. Isso não quer dizer que os heróis das campanhas de horror contemporâneas devam ser mantidos desarmados e ignorantes do que lhes cerca. Grande parte do impulso dos jogos modernos vem da percepção de que todas as munições e megabytes do mundo não podem deter um ser aterrorizante verdadeiramente *determinado*. Muito do prazer vem de tentar.

Conhecer o material é mais fácil nesse tipo de campanha; a maioria dos romances de horror modernos e quase todos os filmes de horror contemporâneos se passam no presente. O MJ pode pesquisar curiosidades como horário comercial, tempos de viagem, preços e velocidades máximas de veículos com muito mais faci-

dade para um ambiente moderno do que para qualquer outro. Até mesmo seus palpites malucos sobre qualquer coisa estarão mais próximos do correto, já que ele está extrapolando de seu próprio ambiente e experiência pessoal. O outro lado é que erros ou momentos inacreditáveis podem quebrar a suspensão da descrença mais rapidamente, porque os jogadores também têm uma compreensão intuitiva melhor do que é plausível no mundo real — até mesmo uma versão do “mundo real” que contém alienígenas controladores da mente ou vampiros emo.

Dois subconjuntos populares de jogos de horror modernos são discutidos abaixo. Nenhum deles *precisa* ser definido nos últimos tempos, mas isso se tornou o padrão habitual.

Conspiração

A campanha de conspiração joga com os medos de alienação e isolamento que muitos horrores modernos evocam e os combina com alguns dos medos mais antigos da humanidade: os de estar sendo observado e perseguido. Quando combinado com algum Outro temido (comunistas ateus, assassinos alvos de lavagem cerebral, corporações sem rosto, alienígenas cinzentos, sociedades secretas ocultas, etc.), o horror conspiratório floresce em toda a sua glória venenosa. A literatura de conspiração e a mitologia florescem em tempos de grandes mudanças sociais, quando as pessoas buscam razões — mesmo assustadoras — para a turbulência em suas vidas. A era moderna é uma dessas épocas, e a maioria dos jogos de horror conspiratórios se passa no presente.

Muitos elementos comuns de horror combinam muito bem com temas de conspiração: os Unseelie espreitam entre nós, o poder da magia negra corrompe (como *todo* poder), ninguém pode dizer quem é o lobisomem, e a Conspiração está tentando nos transformar em zumbis. O vampiro é um vilão conspiratório clássico — um estrangeiro rico que vive drenando invisivelmente o sangue vital de pessoas decentes em todos os lugares. O MJ com alguma inspiração pode facilmente dar um toque conspiratório a outros monstros e temas de horror, de múmias com implantes alienígenas a estações militares secretas de controle climático que sempre tornam as noites ao redor da base goticamente escuras e tempestuosas.

A paranoia é uma característica importante da campanha de horror conspiratória, mas não precisa ser a única característica ou mesmo a central. O horror no estilo pulp, por exemplo, pode erradicar conspirações com apenas um toque de paranoia ligado a elas (como nos romances “Fu Manchú” de Sax Rohmer). O horror conspiratório pode ser usado metaforicamente em um jogo de horror psicológico ou pode ser a estrutura de uma campanha surreal de fantasia sombria (como **GURPS Cabal**). Até mesmo o horror cósmico se funde com a conspiração, se os Mestres Secretos forem outra coisa que não humanos. De fato, o único conforto do mito da conspiração é que alguém se preocupa com seu destino, mesmo que esse alguém seja malévolo. Em um jogo de conspiração de horror cósmico, a maquinaria invisível esmaga os protagonistas por acidente.

Para uma discussão do tamanho de um livro sobre os temas, modos e métodos de interpretação conspiratória, veja **GURPS Illuminati**.

Super

Como os poderosos guerreiros e poderosos magos da alta fantasia (pág. 113), os supers são difíceis de ameaçar e mais difíceis ainda de assustar. Supers de baixo nível de poder são mais fáceis de assustar e essencialmente os protagonistas de muitas aventuras de horror, mas estão longe daquele molde mais comum de HQs clássicas de super-heróis. Campanhas de horror super-

poderosas a todo vapor são difíceis de conduzir. Uma ou outra cena individual em um jogo desses pode ser assustadora, especialmente se os heróis perderam seus poderes ou estão em suas identidades secretas — mas se a cada sessão os supers perderem misteriosamente seus poderes apenas para ficarem presos em uma casa mal-assombrada, os jogadores irão perder o interesse rapidamente. Para conduzir uma campanha de horror superpoderosa bem-sucedida, são necessárias técnicas semelhantes às usadas no horror de alta fantasia: envolver os heróis no horror mesmo que não os ameace diretamente, restringir seus poderes por alguma razão plausível, ou simplesmente tornar os vilões realmente assustadores. Veja *Horror de Alto Poder* (págs. 104–105) para conselhos mais gerais.

Estilos de horror não convencionais geralmente funcionam melhor do que o horror “padrão” em uma campanha de supers. Um jogo de horror psicológico pode apresentar supers ainda mais propensos a dúvidas e autodepreciação do que pessoas normais, que não têm a possibilidade de voar. A insanidade pode tornar os supers mais plausivelmente vulneráveis e assustá-los com mais eficácia do que os “normais”. O horror cósmico poderia simplesmente superar os heróis em poder. O horror conspiratório pode colocá-los contra outros supers — ou simplesmente deixá-los sem saber quem são seus alvos.

Uma variação popular de horror superpoderoso é a campanha de monstros como personagens (pág. 11). Entidades como vampiros, lobisomens e fantasmas tradicionalmente têm poderes semelhantes aos de muitos supers. Colocá-los em um mundo cheio de outros supers que não são vistos como monstros horríveis por todos ao seu redor pode apontar sua situação ainda mais convincente. Certamente não lhes faltaria oponentes adequadamente fortes!

O *GURPS Supers* pode ajudar muito na construção do tipo de mundo “realista” do qual depende o horror eficaz.

HORROR DE FICÇÃO CIENTÍFICA

Pode ser difícil conduzir um jogo de horror satisfatório no ambiente de ficção científica. Muitos elementos da ficção científica tendem a aumentar o poder e as opções disponíveis para os protagonistas, enquanto o interesse do horror aparentemente está em limitá-los. Para manter viva a sensação de pavor especulativo, o MJ deve usar os pontos fortes do gênero contra os jogadores.

Os computadores podem correlacionar informações que têm implicações extremamente perturbadoras. Os poderes psi podem fornecer outra maneira de perceber coisas que não deveriam ser percebidas. Novos planetas podem ser Lugares do Mal, na prática. Uma nave espacial pode se transformar em um terreno de caça aterrorizante para alienígenas malévolos — ou um refúgio para fantasmas convencionais, se se tratar de uma abandonada e perdida por séculos em uma nebulosa escura. Novas tecnologias podem criar novos monstros e novos problemas. Clonagem, gravação cerebral e avanços semelhantes podem permitir formas novas e sofisticadas de horror psicológico, ou apenas elevar o nível da paranoia tradicional. Muitas pessoas acham a simples mensagem de desumanização em alguma ficção científica assustadora o suficiente para se tornar lucrativamente a peça central de um jogo de horror; afinal, esse era um dos temas daquele clássico da ficção científica, *Frankenstein*.

Uma tática complementar é tirar as muletas tecnológicas dos heróis. Se as tomadas de energia e de computador da nave abandonada assombrada por fantasmas forem incompatíveis com o equipamento dos salvadores, então os PdJs ficam subitamente restritos

à sua inteligência e coragem. Não há razão para acreditar que os vampiros sejam mais vulneráveis às armas de laser do que às de balas convencionais, e as aterrorizantes Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem são a própria negação de tudo o que o progresso científico representa. No final, tudo se resume a igualar a ameaça ao grupo, como acontece com todo horror — e se a ameaça tiver que ser escalada, bem, o MJ tem universos inteiros para usar.

Cyberpunk

O “verdadeiro” ancestral do subgênero cyberpunk é o thriller noir, mas a sobreposição entre cyberpunk e horror é natural. Ambos apresentam vastos poderes que são indiferentes ou ativamente malévolos, ambos lidam com a luta para permanecer humanos contra probabilidades às vezes esmagadoras, e ambos têm posturas fortemente conflitantes em relação à tecnologia. Claro, cyberpunk não é na realidade sobre qualquer tipo de futuro razoável — é uma visão metafórica do presente. Como tal, uma vez que o MJ encontrou ou desenvolveu um mundo cyberpunk adequado, não é mais difícil (e graças aos exageros da metáfora, possivelmente seja até *mais fácil*) usar o cyberpunk como base para um jogo de horror do que conduzir um jogo horror nos dias de hoje. E o horror cyberpunk, como o tipo moderno, pode ser jogado no modo convencional de “monstros modernos” ou em qualquer um dos estilos mais especializados.

O horror ao estilo splatter, por exemplo, compartilha muito da bagagem metafórica do cyberpunk... tanto que alguns romancistas de splatter se referem a si mesmos como “splatterpunks”. Por exemplo, escritores cyberpunk e splatter argumentam que o excesso estilístico e um amor voyeurístico pelas aparências (mesmo, ou especialmente, as desagradáveis) são componentes essenciais da escrita “verdadeira”. O horror cyberpunk ao estilo pulp pode ser alcançado ao se fazer a conexão entre cyberpunk e ficção noir: o solitário (ou grupo de solitários) caminhado na tênue linha entre a lei e o mundo do crime. Com horror, ele caminha na linha tênue entre o inocente e o monstruoso. O horror psicológico é um lugar comum para o cyberpunk, e as onipresentes modificações biônicas ou genéticas fazem monstros como personagens (pág. 11) um estilo viável também — talvez vampiros “reais” possam vagar abertamente por um mundo de pseudo-vampiros geneticamente modificados. As convenções do horror cósmico apenas reforçam a perspectiva sombria e a mensagem de alienação do cyberpunk. Finalmente, muitos dos pressupostos operacionais do horror conspiratório e do cyberpunk são os mesmos, desde o superpoderoso complexo militar-industrial até o onipresente equipamento de vigilância.

Horror Transumano

O que a ficção cyberpunk foi para a década de 1980, o subgênero “transhumanista” é para o novo século: uma maneira de lidar com o presente cada vez mais alienígena. Onde o cyberpunk mantém o foco da FC mais antiga em material e tecnologia, o transumanismo olha para um mundo onde as grandes questões são espirituais e filosóficas. O que é consciência? Onde está localizada? Algum de nós é senciente? Nós *estamos* localizados em algum lugar?

Em uma era de comunicação instantânea, ilusão CGI e conhecimento distribuído globalmente, desenvolvimentos de ponta em qualquer campo, da cosmologia às finanças, são completamente incompreensíveis para o leigo — quando não estão sendo distorcidos digitalmente para ganho político ou econômico. Assim, quase voltamos a um mundo do século XVI de “espíritos aéreos” e dúvidas desesperadoras. Apenas com melhores telas planas.

O horror do século 21 até agora oscila descontroladamente entre “pornografia de tortura” no estilo splatter, como *O Albergue* e *Jogos Mortais*, e as histórias de “fantasma na máquina” de horror psicológico do J-horror (pág. 126) e seus remakes americanos. A ficção transhumana também apresenta modificações genéticas físicas bizarramente ao lado de IAs puramente imateriais e consciências carregadas, com apenas uma pitada de apocalipse suave para o pânico pós-milenar adequado. A alienação da ciência continua a gerar horror cósmico (Lovecraft também está crescendo no novo milênio), e se o terrorismo e os pesadelos econômicos do novo século não deixarem o pulp florescer, não será por falta de tentativa. O **GURPS Transhuman Space** fornece um cenário para todas essas preocupações, jogadas contra o admirável mundo novo de 2100 EC.

Pós-Apocalipse

Muitos clássicos da ficção de horror extraem não apenas seu poder, mas também seu pano de fundo da destruição da civilização. A própria história pós-apocalíptica depende do “horror em meio ao familiar” que muito horror “direto” tenta invocar. Em alguns romances de horror, como *Eu Sou a Lenda*, de Richard Matheson, o horror causa o fim da civilização; em outros, como *A Terra da Noite*, de William Hope Hodgson, ele simplesmente floresce entre as ruínas.

Como cenário para RPG de horror, o subgênero pós-apocalíptico exige menos trabalho do que a maioria da ficção científica. Apenas o Grande Desastre (ou Desastres) precisa ser trabalhado em qualquer tipo de detalhe consistente, já que o mundo é quase sempre a Terra no futuro próximo. Para alguns exemplos de Grandes Desastres, veja **GURPS Autoduel**, **GURPS Reign of Steel** e **GURPS Y2K**. Cenários pós-apocalípticos também podem servir como ambientes de fantasia, se o desastre que acabou com a civilização foi mágico ou sobrenatural.

Muitos estilos de horror podem funcionar na ficção científica pós-holocausto. Splatter, pulp, psicológico, monstros-como-personagens (sejam mutantes ou monstros mais “tradicionais”) e horror bobo funcionam tão bem em cenários pós-holocausto quanto em qualquer outro. Os únicos estilos que não funcionam bem são o horror conspiratório (que normalmente exigem uma sociedade funcional, mesmo bizantina) e o horror cósmico (que perde muito de seu poder se o mundo já estiver destruído). No entanto, mesmo estes não estão fora do escopo do horror pós-apocalíptico. Se pelo menos dois lados da guerra secreta sobreviveram ao holocausto — o que eles podem ter feito, especialmente se eles o causaram — então eles estarão de volta aos negócios como de costume. E um futuro em que os horrores cósmicos venceram e os heróis são a escória da resistência, lutando contra o mal transdimensional durante seu domínio, seria uma campanha interessante.

Espaço

Horror de viagem espacial é horror mundo afora (págs. 107–109) em escala ampliada. O trabalho principal do MJ é construir um universo convincente (o **GURPS Space** é indispensável neste caso) e então preenchê-lo com terrores com-

pletamente alienígenas. Esses monstros podem estar de acordo com os tipos básicos de horror em algum nível, mas suas manifestações devem ser (literalmente) sobrenaturais se os jogadores permanecerem imersos em um cenário verdadeiramente futurista e interestelar. Se cada espécie extraterrestre é, por exemplo, nada mais do que um tipo diferente de vampiro — drenando sangue, sal, água, força mental ou qualquer outra coisa — então a campanha rapidamente se tornará cansativa. Além disso, os detalhes tão vitais em jogos de horror são *mais* importantes no horror de viagem espacial, porque o MJ deve não apenas construir um mundo com cada frase, mas também tornar os arredores, capacidades e opções dos viajantes ainda mais claros do que o normal.

Qualquer estilo de horror pode funcionar em uma campanha espacial, embora as abordagens tradicionais sejam pulp e psico-splatter (uma combinação que funciona com perfeição em *Alien* — *O 8º Passageiro*). O horror cósmico é uma combinação natural para viagens espaciais; quanto maior o MJ tornar o universo (acreditável), mais horrível se tornará a descoberta de que ele será varrido por algo ainda maior. Se o MJ desenvolveu esta sociedade futura o suficiente para que os jogadores a apreciem ou dependam dela, então o horror conspiratório também é um estilo viável de horror para um futuro distante.

Horrores Infinitos

Uma maneira de contornar a necessidade de campanhas históricas de magia secreta ou sem magia é conduzir um jogo de horror ambientado em uma história alternativa, onde os monstros e a magia estão por toda parte. Por exemplo, *Império do Medo*, de Brian Stableford, e *Anno Drácula*, de Kim Newman, ambos colocam aristocracias de vampiros no poder em Europas históricas alternativas. Essa história alternativa pode até ser a fonte dos monstros que assolam nosso mundo, e os heróis devem fechar o portal paracrônico que liga essa realidade aos invasores andróides assassinos do Centrum (pág. MB541) ou à Gestapo lobisomem que domina o Reich-5 (pág. MB543).

Outros horrores históricos alternativos de **GURPS Mundos Infinitos** podem incluir:

Armada-2: Caçadores de monstros da Inquisição viajam pelo mundo — ou mundos — queimando o mal onde quer que o encontrem. Eles podem ser aliados desconfortáveis para os PdJs, ou inimigos mortais em uma campanha de monstros como personagens!

Britannica-3: Linhagens fantasmagóricas se casam com os espíritos do mundo natal dos PdJs, e lentamente os atraem para uma sutil política com mortos-vivos.

Dixie-1: Os bokors vudu planejam uma vingança justificada — mas horripilante — contra a vitoriosa Confederação.

Gernsback: O Conselho Mundial de Ciência não teme nenhum daikai-ju! O benevolente Cérebro Eletrônico assegurou-nos que nenhum dano é possível...

Nergal: O resfriamento global quebrou alguma barreira mística. Os lilitu estão migrando em massa para um mundo mais quente — o nosso.

Roma de Johnson: Turistas que retornam de uma Roma paralela trazem de volta uma mácula demoníaca conseguida pelo contato com súcubos e lâmbias... para um mundo sem resistência natural.

Shikaku-mon: De fantasmas vingativos no Tecido a horrores cósmicos despertando nas sombras informativas, o mundo do Japão oscila à beira da loucura.

CAPÍTULO QUATRO

MAUS

PRESSÁGIOS,

INCONTÁVEIS

CALAFRIOS

Além da Algol, a **Marlow** caiu pelo espaço morto a velocidades impossíveis. Dentro do cilindro de metal havia calor e vida. Do lado de fora apenas poeira e gás, e um frio sem fim.

Eles estavam tentando convencer Bau, mas não estavam conseguindo. Os navegadores sempre foram um pouco esquisitos — você tinha que ser, no mínimo para manter toda aquela matemática hiperespacial na cabeça —, mas Bau estava ainda pior do que o normal.

“Não importa. Uma vez que o vimos, nós o nomeamos. Nós lhe demos poder sobre nós agora.”

“Isso é um absurdo”, disse Malz, que se imaginava um filósofo. “Demos o nome de Antônio ao gato. Isso lhe deu poder?”

“E não deu? Você consegue pensar no gato agora com outro nome? Você pode pensar nisso como algo além de ‘gato’?”

“Mas nenhum de nós nomeou o Fantasma”, disse Nik, que se ressentia de cada segundo que Bau passava balbuciando e não tra-

balhando. Ela tinha prazos a cumprir. “E, além disso, não é real. É apenas um efeito ótico, como um arco-íris.”

“Os arco-íris não são reais, então? A promessa de Deus de manter o Homem vivo, é uma ilusão? Talvez seja. Mas isso pouco importa; eu o nomeei agora. Eu vi Seu Nome na compilação.”

“E qual é? Matemática? Pitágoras ficará feliz em ouvi-lo.” Malz tentou transformar as coisas em uma piada, mas Bau ignorou a tentativa.

“Pitágoras provavelmente O ouviu. Ou O viu. Ele acreditava em fantasmas, afinal, e usava o pentagrama por **algum** motivo. Não, não é apenas aqui e agora, está em todos os lugares e em todos os momentos.”

“Se fosse sempre”, disse Apol, que estudava história por tédio, “já não teria sido encontrado? E nomeado? Por Pitágoras, Newton ou Einstein?”

“Não existe ‘já’ com Essa coisa. O tempo é como um lençol de água para Ele. Se você coloca a mão na água, o que importa qual dedo entra primeiro? Está sendo nomeado, aqui e agora, e na América da Era dos Primeiros Dados, e na Bulgária medieval, e no oeste vitoriano, e em mundos e tempos que só podemos imaginar. Seu nome está vindo através de nosso espaço-tempo como nossos dedos percorrem a superfície da água.”

“Mais uma razão para voltar àquela câmara de navegação”, disse Nik, um pouco enfática demais. “Quanto mais cedo chegarmos à Omicron, mais cedo você poderá avisar alguém. Contar a eles sua descoberta.”

Bau sorriu para eles. “Ah não. Essa é a única coisa que eu nunca poderei fazer. Se eu espalhar Seu Nome, Ele se expande. A água — nosso espaço-tempo — se evapora para longe dela, e tudo nunca terá sido.

Apol foi o primeiro a entender. “Você não está querendo dizer que você...” “Sim. Eu abri os drives. Estamos bem fora do curso, e não há mais combustível para corrigi-los. Seu Nome morrerá comigo. E com todos nós.”

Além da Algol, um cilindro de metal outrora chamado **Marlow** caiu no espaço morto, sua velocidade diminuindo, até se igualar à da poeira e do gás ao seu redor. Depois de algumas explosões pontuais, ela esfriou para combinar perfeitamente com o frio do vazio em seu exterior.



O objetivo do RPG de horror — como em todos os RPGs — é que o MJ e os jogadores se divirtam. No horror, a diversão vem de construir uma atmosfera de medo juntos. Em alguns jogos, a diversão vem quando os jogadores competem contra o MJ e entre si: o MJ lança uma armadilha, os jogadores escapam; o MJ lança um monstro, os jogadores o matam; o MJ joga uma espada mágica, os jogadores lutam por ela. As campanhas de horror ainda têm as armadilhas e os monstros (e até as espadas mágicas), mas são simplesmente ferramentas para construir o jogo.

Se o MJ trabalha na construção de um cenário aterrorizante e os jogadores brincam com ele, matam todas as múmias e saqueiam o castelo assombrado, então ninguém ganhou. Se o MJ massacrar os aventureiros com um exército interminável de vampiros, deixando os jogadores frustrados enquanto ele se vangloria da incompetência deles, então ninguém ganhou. No RPG de horror, se os heróis matam as múmias ou são cercados por vampiros, todos ganham *apenas* se os jogadores estão assustados. Isso significa que os jogadores devem cooperar uns com os outros e com o MJ, e que o MJ deve levar a sério sua responsabilidade de contar uma história assustadora e trabalhar para fazê-lo direito.

*Um artista literário habilidoso constrói um conto. Se é sábio, não amolda os pensamentos para acomodar os incidentes, mas, depois de conceber com cuidado deliberado a elaboração de um certo **efeito** único e singular, cria os incidentes, combinando os eventos de modo que possam melhor ajudá-lo a estabelecer o efeito anteriormente concebido... Em toda a composição não deve haver sequer uma palavra escrita cuja tendência, direta ou indireta, não leve àquele único plano pré-estabelecido.*

– Edgar Allan Poe, revisando *Twice Told Tales*

ELEMENTOS DO HORROR

O que torna o RPG de horror diferente de outros tipos? A distinção vital está na intenção central do jogo de horror: produzir uma resposta emocional nos jogadores de medo agradável e interessante. Interpretar é contar histórias, aventuras vicárias e exercícios semelhantes dos músculos mentais — e isso vale também para jogos de horror. A campanha de horror precisa atender a todas essas necessidades ao mesmo tempo em que evoca a atmosfera de medo.

Essa atmosfera é crucial. Uma história pode lidar com o sobrenatural, mas não ser horror. Uma história pode lidar com a morte violenta — até mesmo mortes misteriosas e violentas — mas não ser horror. E uma história pode não conter eventos sobrenaturais evidentes nem violência, mas ser aterrorizante. As chaves para o horror são a incerteza, o isolamento, e o antinatural.

INCERTEZA

A incerteza é vital para o horror. A tensão que produz deve estar sempre presente para conduzir uma campanha de horror bem-sucedida. Em outros tipos de jogos, há um curso claro de ação correta que é difícil de seguir: o anel *deve* ser atirado no vulcão, os brincos de diamante *devem* chegar até a Rainha, etc. Em uma aventura de horror, a dificuldade geralmente é que não há um curso claro a seguir — muito é desconhecido e muito é moralmente incerto. A incerteza pode ser sobre a natureza da vida e da morte (os fantasmas são almas, ou são “retratos” psíquicos?), sobre se um ser é malévolo ou benigno (a pequena Clara está possuída, ou está apenas mal-humorada?), sobre a natureza do bem e mal (podemos usar nossos poderes vampíricos para deter nossos companheiros vampiros?), sobre se o sobrenatural está envolvido em uma determinada situação (por que o Velho do Rio nunca está por

perto quando o fantasma aparece?), ou sobre o que é real e o que é ilusão, ou loucura.

Quanto de nós, se realmente enfrentássemos Drácula, o matariamos em vez de parar para conversar primeiro? Quanto teriam coragem suficiente e estômago suficientemente forte para realmente enfiar a estaca? Quanto de nós enfiaria uma cruz na cara de um rico empresário ou participaria de uma sessão espírita em uma casa suburbana sem se sentir nada além de um pouco estúpido? Quanto de nós deixariam nossos empregos e cortariam nossos cartões de crédito, mesmo se soubéssemos que alienígenas Cinzentos controlavam os bancos?

Tenha em mente a noção da escolha do diabo. Nos jogos convencionais, as escolhas são fáceis; por exemplo, mate o dragão ou fuja. Em campanhas de horror, elas podem ser mais difíceis; se você fugir, o vampiro não ficará apenas lá em sua masmorra — ele continuará comendo pessoas. Investigadores e caçadores de monstros serão frequentemente solicitados a tomar decisões difíceis com base em informações insuficientes: devemos destruir a casa mal-assombrada? E se a “assombração” for apenas um bando de crianças entediadas, ou o dono solitário?

Você pode acrescentar camadas adicionais de complexidade moral com facilidade: E se matar o vampiro significar a morte de um PdJ? De um inocente? Até onde os jogadores estão dispostos a levar seus alter egos fictícios na luta contra o mal? E se a doce garotinha não puder ser curada de sua doença mortal, possessão demoníaca ou licantrópia — ela tem que morrer? E se a *aldeia inteira* deve ser destruída para salvá-la? Embora você não deva forçar a barra se seus jogadores vierem à mesa de jogo em busca de um escape pulp ou clareza moral, boas campanhas de horror geralmente são feitas de tais dilemas.

ISOLAMENTO

O isolamento também é fundamental para o horror. Raramente um evento “impossível” ocorre na frente de centenas de testemunhas. Mais frequentemente, há apenas alguns observadores. Parte do medo do sobrenatural vem do conhecimento de que ninguém jamais acreditará na sua história! Como resultado, os contos de horror tradicionais — e boas aventuras de horror — isolam os protagonistas. Os heróis são incapazes de obter ajuda. Talvez pior, eles são incapazes de obter uma confirmação externa objetiva do que está acontecendo com eles; eles devem confiar apenas em suas crenças e experiências para lidar com o impossível.

O isolamento físico é uma temática clássica de horror. No auge da história, os protagonistas podem estar trancados na casa assombrada, selados na cripta ou presos pela neve sozinhos. A ação dramática pode ocorrer no deserto ou em uma área rural isolada, ou em um pequeno barco, ilha ou nave espacial. Os heróis podem até estar presos em uma “zona crepuscular” interdimensional ou intemporal.

O isolamento também pode ser *social*. Uma experiência estranha pode atrair aventureiros para o mundo do sobrenatural quando procuram respostas e explicações. Quanto mais eles aprendem, maior sua separação de todos ao seu redor. Quando eles têm informações suficientes para começar a tomar decisões, eles descobrem que estão sozinhos. Quem vai entender, aconselhar ou mesmo acreditar neles? Apenas outras pessoas igualmente envolvidas em ações sobrenaturais. Quem lida com o sobrenatural deve fazer suas próprias escolhas e lidar com os resultados.

Às vezes é possível combinar o isolamento social e físico. Um pequeno grupo de ocidentais lidando com o Vudu nativo em uma ilha do Caribe estará realmente muito sozinho. Um grupo de bravos hounsans haitianos no encalço de um antigo mal até uma pequena cidade no Mississippi dos anos 1930 ficará ainda mais isolado! Ou os heróis podem estar fugindo das autoridades, ou possivelmente levados a duvidar de sua própria sanidade ou da segurança de outros quando em sua presença.

Independentemente da situação, todo mundo está sozinho e com medo quando as luzes se apagam. Cenários sobrenaturais não precisam envolver forças malévolas e perigosas — mas situações *assustadoras* ocorrem, mesmo que o medo se revele injustificado.

O Problema do Telefone Celular

As campanhas de horror enfrentam um obstáculo moderno e onipresente no NT8 e acima: comunicadores baratos, confiáveis e de alta tecnologia — principalmente telefones celulares. O isolamento sofre quando os heróis podem pedir ajuda ou compartilhar pistas pressionando a “Rediscagem”. Felizmente, o MJ com criatividade tem uma variedade de táticas disponíveis para reforçar os fundamentos do medo, mesmo diante de uma cobertura excelente.

Sem Sinal: A solução mais simples — senão a mais previsível e menos “justa” — é piorar ou inabilitar o serviço telefônico. Os telefones celulares não funcionam bem (ou não funcionam) em esgotos, castelos assombrados ou barracos de canibais no meio do nada. Eles podem acabar molhados, esmagados ou melecados, ou simplesmente ficar sem bateria. Anomalias aterrorizantes como clima estranho, radioatividade ou efeitos gremlins (veja *O Mundo se Despedaça*, pág. 112) pode atrapalhar os sinais ou estragar o próprio telefone. Ninguém que esteja investigando Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem deveria esperar que a mera tecnologia humana funcionasse direito, para começar.

Sinal Ruim: De outro modo, permita que o celular funcione, mas não necessariamente que ele resolva o problema. A pessoa para quem os heróis estão ligando está morta, os policiais acham que é um trote, ou os vilões podem rastrear telefones celulares através da tecnologia, suborno ou magia. Lembre-se de que as chamadas podem ser rastreadas e que as chamadas para serviços de emergência são gravadas. Chamar alguém pode chamar a atenção dos monstros para essa pessoa como um novo alvo, ou trazer inocentes à noite em uma tentativa equivocada — e fatal — de ajudar. A ajuda oficial pode se tornar intimidação: “Você nos meteu nisso! É melhor você nos tirar daqui, ou nós vamos destruí-lo”. E se os vilões roubam, encontram, grameiam ou clonam o celular de um herói, eles têm todo um menu de opções de para escolher — amigos, família, o cara que faz balas de prata às 3 da manhã — ao toque

de um botão. Um mestre diabólico poderia exigir que os PdJs fizessem um teste de IQ para lembrar de guardar o celular depois de cada ligação e checar os bolsos depois de cada perseguição ou combate... vale a pena voltar para o cemitério porque você *acha* que deixou seu telefone lá?

Eu Preciso Atender Essa: Os telefones celulares são uma distração. Usar um impõe um redutor de -4 em todos os testes de Sentidos, e até mesmo coisas totalmente óbvias passam a exigir um teste para serem notadas. Muitos celulares exigem a mão livre: largar a arma ou o crucifixo? Os telefones também acendem a tela (arruinando a visão noturna do usuário e anulando as penalidades de escuridão para que os inimigos o localizem) e emitem sons muito altos (trate como “conversa alta” na *Tabela de Distância da Audição*, pág. MB358) em intervalos aleatórios — isto é, sempre que o MJ quiser. Mesmo um telefone deixado em “apenas vibrar” pode estragar as manobras Concentrar ou Apontar, se o operador fracassar em um teste de Vontade.

Está Vindo de Dentro do Seu Bolso: Por fim, o telefone celular em si pode se tornar uma avenida de terror adicional. Um PdM desaparece; os PdJs recebem uma ligação de seu celular e atendem para ouvir seus gritos agonizantes. Em pouco tempo, cada toque se torna uma Verificação de Pânico em potencial. Tirar uma foto de um fantasma com uma câmera de celular pode resultar em um telefone assombrado — ou (como em *Kairo*) os telefones celulares podem simplesmente ser extra suscetíveis a energias espectrais de natureza elétrica ou informacional. Imagine um telefone que faz suas próprias chamadas, altera números aleatórios de discagem rápida, adiciona ou descarta palavras em conversas ou ouve ou transmite qualquer coisa dita em sua presença. Se está sincronizado com o computador dos heróis, também terá acesso a seus arquivos e documentos. A Conspiração pode fazer quase tudo isso com truques inteligentes; feiticeiros de magia negra da mesma forma, com diabos imps convocados. Por que os PdJs deveriam ser os únicos em seus planos de telefone celular?

O ANTINATURAL

Um elemento comum a todo horror é o estranho, ou o antinatural. Mesmo a história mais mundana de um assassino em série extrai seu poder da loucura antinatural do assassino. O antinatural é o que contrasta com a “normalidade” do mundo do jogo. Em um cenário de fantasia com animais falantes, como Nárnia, a presença de um cachorro falante não é estranha e não promove horror. Em um cenário implacavelmente moderno, um cachorro falante pode criar uma atmosfera de horror, especialmente se seu poder de fala for inexplicável — ou se ele continuar dizendo para você matar seus vizinhos, porque eles são, na verdade, demônios disfarçados...

O estranho e o antinatural, portanto, dependem do mundo do jogo para sua personalidade. Eles dependem da crença dos jogadores e em seu sentimento em relação a esse mundo para funcionar. Muitos elementos irrealis, e o pano de fundo parecerá sem sentido — nada terá o poder de surpreender ou amedrontar. Mas se não for estranho o suficiente, o resultado será uma história de aventura pura e simples, em vez de uma história de horror.

Elementos do antinatural devem estar presentes (pelo menos potencialmente) em todas as fases do cenário de horror. A sensação de “as coisas simplesmente não parecem estar certas” é um poderoso gatilho para o nervosismo, que está a um passo do medo. O cenário deve ser muito antigo, muito escuro ou muito *alguma coisa*. Os PdMs devem parecer estranhos, ou perigosos, ou ambos — pelo menos no começo. O ritmo deve ser encurtado, ou colapsar, ou esticar estranhamente. O MJ deve deixar tudo um pouco fora de ordem em um jogo de horror até que ele tenha um instinto melhor para seu mundo e para as reações de seus jogadores a ele. Às vezes, especialmente no horror moderno, esses instintos e reações se desenvolvem rapidamente. No horror de fantasia ou ficção científica, eles podem levar algum tempo para crescer, pois os jogadores devem primeiro descobrir o que é o *normal*.

Surrealismo

O surrealismo é um primo próximo do sobrenatural. Nenhum dos dois é necessário para o horror, mas ambos estão aparentemente vitalmente entrelaçados com o gênero. Qualquer um pode tornar um jogo de horror impossível de aceitar se for exagerado.

Agora, minha suspeita é que o universo não é apenas mais estranho do que supomos, mas mais estranho do que podemos supor.

– JBS Haldane, *Possíveis Mundos e Outros Ensaios*

Onde o sobrenatural é a violação das “leis naturais” (ou “leis morais”) do mundo do jogo, o surreal questiona a existência dessas leis e ignora sua realidade. O surrealismo pode ser uma mudança chocante — até mesmo fundamental — da natureza da narrativa, do mundo, dos personagens ou de qualquer outra coisa que possa parecer um ponto de referência. Seu valor é a capacidade de colocar os heróis em um “lugar sem leis”, onde tudo pode acontecer. No horror, “qualquer coisa” é geralmente *má*. O nível de surrealismo — mas não necessariamente seu tipo ou natureza — pode e deve ser adaptado para permanecer bastante consistente ao longo da campanha, embora o clímax possa trazer o que quer que o MJ goste.

O MJ pode mitigar os efeitos alienantes do surrealismo crescente, aumentando a profundidade e consistência da parte “não-horror” do mundo do jogo. Claro, isso dá trabalho. Na melhor das hipóteses, porém, pode fornecer um contraste particularmente aterrorizante, pois os fragmentos do mundo se desfazem em um local especialmente bem detalhado.

Além disso, o MJ pode conter o surrealismo dentro dos limites da loucura (onde reina supremo) ou do sonho (onde talvez não; veja *Mundos dos Sonhos*, pág. 114), ou dentro de certos lugares no mundo do jogo onde o tecido do espaço e do tempo é mais fino. Esses locais nem precisam manifestar o tradicionalmente sobrenatural para se tornarem lugares assustadores — especialmente se tudo parecia tão *normal* na rua Elm Street, do filme *A Hora do Pesadelo*, há apenas alguns minutos.

ESTILO E TEMA

Mantendo os elementos de horror em mente, o MJ provavelmente vai querer jogar o jogo real em um estilo familiar e trazer certos temas para o primeiro plano na história e nos detalhes do cenário. A escolha do gênero ou subgênero de horror (veja *Gêneros Horripilantes*, pág. 113–119) muitas vezes indicam um viés nessas áreas, mas os jogos de RPG — mesmo os de horror — devem ser oportunidades para a liberdade criativa, não camisas de força ou prisões. Você pode se deparar com sua campanha gravitando naturalmente em direção a um único estilo ou enfatizando um determinado tema; se for o caso, então siga o fluxo e siga o fio da história que todos estão escrevendo juntos.

ESTILOS

Independentemente do gênero ou subgênero, a campanha pode ser jogada em um ou mais dos tradicionais *estilos* de jogos de horror. Geralmente é aconselhável ficar principalmente dentro de um único estilo, já que — como o horror em geral — todo estilo

depende de repetição, convenções e temas compartilhados para construir o clima e desenvolver unidade e convicção dramáticas. Dito isso, mudar brevemente os estilos dentro de uma campanha pode permitir que os jogadores (e o MJ) exercitem a musculatura criativa não utilizada. Os jogadores geralmente apreciam uma cena curta que lhes permite ver seus personagens sob uma ótica diferente. Se o interesse do jogador está diminuindo, uma mudança mais permanente no estilo pode ser necessária; uma campanha com esse tipo de sangue fresco em suas veias pode ganhar um novo sopro de vida profana.

O que se segue são discussões de alguns dos mais importantes estilos de horror, juntamente com seus temas e convenções característicos. O MJ não deve se sentir aprisionado por essas convenções, mas deve estar ciente delas e não violá-las infundadamente. Pode ser difícil evocar o estilo adequado sem pelo menos *algum* aceno para os temas que fizeram valer a pena evocá-los em primeiro lugar.

Splatter

O splatter é um horror que eleva o sangue ao degrau do topo, que encontra glória na fisicalidade de membros decepados, sangue espalhado e cadáveres pelos ares. Seu objetivo em uma campanha de horror é forçar a abertura dos olhos dos jogadores — para fazê-los *ver* e *sentir* os resultados do horror. O splatter é muitas vezes combinado com uma mensagem política subversiva que implica que o mundo “normal” é construído sobre uma fundação de horrores e que nada é verdadeiramente seguro ou inocente. Curiosamente, é aqui que o horror splatter e o cósmico podem se encontrar: em sua comum insistência de que a normalidade é apenas a recusa ou a incapacidade de ver o horror inevitável ao nosso redor. Em contextos menos carregados politicamente, o objetivo do splatter é simplesmente trazer à luz nossos medos reprimidos, seja por sua capacidade de chocar ou como um suplício refinado.

A condução consistente de um jogo no estilo splatter requer no mínimo tanta disciplina quanto em qualquer outro estilo; caso contrário, a narração de ferimentos, atrocidades e desagrado geral torna-se banal e perde seu poder. O MJ deve variar os tipos de horrores descritos enquanto mantém cada imagem horrível viva na mente dos jogadores. Manter os *heróis* vivos é uma preocupação secundária.

Você pode usar o splatter de forma proveitosa como fonte de informações sobre a campanha. Isso pode ser feito diretamente, transmitindo importantes desenvolvimentos da trama e pistas nas descrições aterrorizantes (dando aos jogadores um incentivo para prestar atenção em vez de bloquear as imagens desagradáveis), ou

indiretamente, como um sinal de que “as coisas estão piorando” (ou “as coisas não são como parecem”). O uso indireto do splatter como informação torna-se splatter como metáfora, o que se mistura bem com outros estilos, particularmente horror cósmico e psicológico.

Certamente é possível construir uma campanha inteira de horror em torno do splatter, onde a escalada da carnificina é o tema principal, embora o MJ deva confirmar que seus jogadores *querem* se envolver em uma confusão de sangue a longo prazo. Nesse caso, o splatter pode servir como o elemento de horror em um jogo de “hack-and-slash” quase convencional, ou como a imagem dominante em uma exploração sutil da desintegração social e pessoal. O splatter é capaz de dar suporte a qualquer um desses objetivos, ou a qualquer coisa entre eles.

Horror Pulp

Conduzir horror no estilo pulp significa conduzi-lo com mais intensidade, mais seriedade e — acima de tudo — mais arrepiantemente. Se o RPG de horror é sobre transmitir a emoção do medo, então o pulp é sobre entregar suspense. Os contos pulps tiveram como ancestrais os “centavos de terror” da Londres vitoriana, e seus sucessores nos livros e filmes de horror baratos dos cinemas de shopping centers de hoje, mas seu auge foi a era entre as Guerras Mundiais. Por esta razão, as campanhas no estilo pulp são muitas vezes históricas ambientadas na “era pulp” (veja *GURPS Cliffhangers*, pág. 116). No entanto, qualquer jogo pode ser jogado no estilo pulp, independentemente do cenário; o que distingue o pulp é sua atitude de excitação acelerada ou detalhada, não os apetrechos específicos da Era do Jazz. Assim, o jogo pulp tem muito em comum com o jogo “cinematográfico”, no sentido que ambos focam na emoção e no efeito, em vez do realismo ou de enredos detalhados.

O maior risco do horror pulp é que o jogo deixe de ser horror e se torne simplesmente uma aventura. Não há nada de errado com o RPG de aventura — mas se o MJ ou os jogadores estão esperando horror e não o estão conseguindo, então a decepção pode surgir antes que todos possam se ajustar ao puro jogo de aventura. A chave para manter o pulp horripilante é intensificar os temas ameaçadores e as cores sombrias dos vilões. Deixe os jogadores sentirem exatamente o que “mal indizível” significa quando os Frios se alimentam em um jardim de infância. O pulp responde bem *tanto* ao suspense *quanto* à carnificina, e o MJ pode aumentar a sensação de velocidade e mudança alternando entre os dois.

Horror Cósmico

O horror cósmico consegue sua força de sua imensidão: os horrores são maiores que o mundo, mais antigos que o mundo e, em certo sentido, criam e sustentam o mundo. Não se pode escapar deles, evitá-los, ou derrotá-los; a única coisa que mantém os minúsculos bolsões de inocência que humanos fracos chamam de “normalidade” existindo é que os horrores não veem uma razão para agir diretamente contra eles. Os horrores *vencerão* dentro de alguns milênios — para eles, milênios são como segundos para nós. No horror cósmico, todo conhecimento é perigoso (assim como todo conhecimento é duvidoso no horror psicológico). Tudo o que parece explicar o mundo simplesmente revela mais de seu horror e loucura inatos, o que torna esse estilo de horror estranhamente adequado a excessos surrealistas floridos, bem como à lenta exploração acadêmica da Verdade Terrível.

Suspense vs. Carnificina

Ao conduzir uma campanha cinematográfica de horror, é muito fácil se apoiar em situações sangrentas para criar Verificações de Pânico. Mas lembre-se de que nem todos os filmes de horror usam efeitos especiais para mexer com o público. Em vez de nos enojar com entranhas fumegantes e cadáveres apodrecendo, eles nos *empolgam* com seu ritmo de montanha-russa e suspense estressante. Produzir um bom thriller sem muita (ou *nenhuma*) carnificina é a marca de um diretor habilidoso. Da mesma forma, conduzir uma aventura de arrepiar os cabelos sem sangue e entranhas é um sinal de um MJ talentoso.

Para fazer um suspense funcionar, o MJ *deve* evitar que os jogadores descubram exatamente o que estão enfrentando até o final. Vá revelando as coisas um pouco de cada vez. Não mostre o monstro imediatamente — faça o grupo chegar logo depois que ele tiver saído, ou que o monstro os ataque na escuridão. Eles realmente não deveriam vê-lo até (ou depois!) do confronto final.

A maior parte da aventura deve acontecer à noite. Enfatize a escuridão nas descrições das cenas. Quando os jogadores fazem testes de Visão para que os heróis vejam coisas — o que eles deveriam fazer com frequência — impõem pesadas penalidades por escuridão. Quando uma Verificação de Pânico for necessária, aplique a penalidade de escuridão a *ela* também; a má visibilidade pode desorientar e ser desconcertante.

Inclua muitas ocorrências inexplicáveis. As vítimas do monstro não aparecem em pedaços sangrentos — elas simplesmente desaparecem. As chaves de casa que um PdJ deixa no bolso de sua jaqueta são perdidas, apenas para aparecer mais tarde em sua caixa de correio. O monstro entra em um beco que os heróis *sabem* que é um beco sem saída, mas quando eles chegam lá, a coisa se foi.

Horror Gótico

O romance gótico é o ancestral imediato do gênero de horror, gerando muitos de seus temas e metáforas mais comuns. Entre *O Castelo de Otranto* (1764) de Horace Walpole e *Melmoth, O Viandante* (1820), de Charles Maturin, um tipo inteiramente novo de história foi inventado, formalizado e repetido infinitamente com um ou outro elemento enfatizado por uma pequena variação. O “choque de xelim” gótico era o filme de horror de sua época; o público se emocionou com sua previsibilidade quase ritual, mesmo quando os críticos o ignoraram ou banalizaram. O conto gótico de arrepios ressurgiu em outros tempos socialmente estressantes, da Inglaterra vitoriana (*Drácula* de Bram Stoker, em 1897), aos EUA pós-Vietnã (*Entrevista com o Vampiro*, de Anne Rice, em 1976), aos EUA pós-11 de setembro (a *Saga Crepúsculo*, de Stephenie Meyer, em 2005).

O gótico torna centrais as preocupações humanas, especialmente as emoções. A história é contada pela forma com que as pessoas reagem à fúria da natureza, à opressão das convenções, ou à mão gelada da morte. A paixão impulsiona a experiência; a grande tragédia de se tornar um vampiro não é se tornar um morto-vivo, mas nunca mais ver o nascer do sol com seu verdadeiro amor.

No horror gótico clássico, a paisagem é tempestuosa, estranha ou ambas; uma sensação de selvageria se intromete na ação. O cenário principal é o castelo assombrado — ou mais geralmente, um edifício antiquado ou anacrônico com elementos do sobrenatural, pelo menos conjecturalmente pre-

sentes (por exemplo, uma abadia em ruínas ou uma mansão centenária e desconexa). Esses elementos por si só são muitas vezes antiquados ou pelo menos exóticos (pinturas, estátuas, armaduras, criptas e grutas).

O vilão gótico é um homem sombrio, poderoso e fascinante com um passado misterioso ou sobrenatural — a fonte do nosso vampiro moderno. O herói e a heroína são amantes jovens e inocentes, geralmente loiros ou “belos”. Os males decorrem de alguma antiga tragédia familiar, tipicamente uma que liga o vilão e a heroína. Muitas vezes, a heroína se vê fascinada pelo vilão. Eventualmente, os males são vencidos e o amor é recompensado.

O espectro, o sonho, o estranho misterioso e o fascínio pelo ritual religioso habitam os primeiros contos góticos. Na virada do século 19, elementos do “conto de terror” alemão os amplificaram: a cura mágica, a femme fatale, a noiva ou o noivo fantasmagórico, a insanidade e a metamorfose física. Todos essas referências ainda aparecem nas histórias de horror modernas.

Uma campanha de horror gótico puro em um meio qualquer seria uma combinação interessante de anacronismo histórico, surrealismo recorrente, escala prosaica (embora tratada de maneira épica) e imagens oníricas. Os PdJs seriam relativamente impotentes, exceto quando suas paixões naturais (amor, pureza, fé, etc.) fossem invocadas.

Para saber mais sobre RPG de horror gótico em seu auge no século 19, veja **GURPS Screampunk**.

Uma vez que os jogadores param de pensar em “vencer” e comecem a pensar em compartilhar o sentimento de medo, o horror cósmico se torna um dos mais ricos e recompensadores estilos de aventura de RPG. Mesmo uma pequena vitória de curto alcance torna-se um triunfo; uma pessoa salva da loucura e corrupção das Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem é um sucesso que se torna infinito por sua própria trivialidade. Esse estilo pode funcionar em qualquer gênero, embora tenda a exigir uma cultura mais “intelectual” do que muitos mundos de fantasia possuem. O horror cósmico funciona bem nos dias de hoje porque — como nos jogos de conspiração (pág. 117), com os quais compartilha muitas semelhanças temáticas — é mais divertido se os jogadores reconhecerem o mundo sendo revelado aterrorizante aos olhos de seus personagens.

A abordagem de Lovecraft continua sendo o modelo clássico, mas existem muitas outras possibilidades. As chaves são manter os objetivos, poderes e crenças humanos quase irrelevantes no escopo real do mundo da campanha e ampliar o escopo visível gradualmente para revelar esse fato; consulte *Escopo* (pág. 106). Até mesmo a alta fantasia pode se tornar horror cósmico se o MJ explorar ao máximo o potencial de raças imortais não-humanas: a relutância dos elfos não é mais timidez, mas desinteresse puro e desapaixonado. Qualquer estilo de horror levado aos extremos absolutos do nihilismo pode se tornar horror cósmico, se o MJ e os jogadores permitirem.

Horror Psicológico

O horror psicológico explora os efeitos dos horrores nas psicologias e personalidades de seus personagens. Da clássica história

de fantasmas britânica, ao romance trash de assassinos em série, ao conto pós-moderno de J-horror (pág. 126) de alienação urbana, o horror psicológico continua a ser uma grande veia do gênero.

Campanhas nesse estilo são ainda menos “orientadas para a vitória” do que as de horror cósmico, pois o tema central é a desintegração das crenças dos heróis sob um estresse inimaginável. Jogos em que os PdJs começam como monstros são tratamentos comuns, ainda que metafóricos, de temas de horror psicológico. Surrealismo, alucinações, delírios e sonhos também podem adicionar peso metafórico ou tornar-se mais sintomas do colapso dos personagens. No entanto, enquanto os jogos de loucura se concentram na desintegração do intelecto, o horror psicológico é fundamentalmente sobre a destruição do ser central do protagonista, sua alma.

Dada a dependência final do horror psicológico da decadência da habilidade, vontade e personalidade dos heróis, geralmente é imprudente tentar esse estilo com jogadores inexperientes. Mesmo jogadores veteranos podem não querer explorar o fracasso de seus personagens diretamente. No entanto, para o jogador que procura uma mudança de histórias de triunfo, vitória e empoderamento pessoal, a narrativa de desintegração psicológica pode ser uma opção bem-vinda e poderosa.

As campanhas de horror psicológico podem ser mais ou menos simbólicas e metafóricas em substância e estilo, e elementos dessa abordagem podem ser usados em jogos de horror “padrão”. Mesmo no horror psicológico, pode-se — e deve-se — permanecer a possibilidade de redenção e renascimento. Um jogo em que os heróis estão fadados ao fracasso pode ser tão tedioso e previsível quanto aquele em que eles estão destinados ao sucesso.

Existem semelhanças entre o horror psicológico e o gênero noir, onde indivíduos alienados são prejudicados pela corrupção ao seu redor. No horror mais convencional, é claro, pessoas isoladas são prejudicadas pelo mal literal ao seu redor. A conexão pode oscilar entre essas duas narrativas, ou se aproximar mais de uma sobre a outra. O truque no horror psicológico é que o MJ e os jogadores reconheçam quando algum horror realmente danifica a psique de um PdJ, e quando apenas cria uma cicatriz física. Nesse estilo, a culpa do sobrevivente, a corrupção do poder, a insensibilidade em relação à vida, o ódio cético e outras lesões emocionais devem desempenhar um papel tão importante quanto ferimentos à bala, marcas de garras e perfurações de presas semicuradas.

Horror Bobo

O humor naturalmente segue o horror, em grande parte porque o riso é um mecanismo de defesa. Uma pessoa assustada fica muito aliviada quando descobre que pode rir! Em uma campanha cinematográfica repleta de elementos de horror, o horror bem-humorado pode ser o melhor tipo. Conduza um jogo onde todos — monstros e heróis — saibam que clichês de horror têm a força da lei natural. Ou siga as dicas de Abbott e Costello, ou Pernalonga, e conduza um jogo onde os monstros não podem machucar ninguém de verdade (eles ainda provocam Verificações de Pânico — o melhor possível para fazer as pessoas correrem e caírem nas

coisas). Monstros engraçados são tão lentos que qualquer bobalhão pode ultrapassá-los, ou tão estúpidos que um toque no ombro pode induzi-los a olhar para o lado errado.

No entanto, os jogadores não podem explorar a mentalidade legal ou incompetência dos monstros para destruí-los, ou a aventura se torna um banho de sangue em vez de uma comédia. Se os heróis estão armados neste tipo de campanha — e eles não precisavam estar — então certifique-se de que eles são terríveis atiradores. Melhor ainda, invente coisas para que suas armas sejam inúteis; dê a eles munição falsa ou balas vazias, ou deixe que os monstros roubem suas armas para usar como escorador de porta. Monstros não devem ser mortais, nem os caçadores. Os dois devem estar em um equilíbrio em constante mudança, onde até a morte é apenas uma inconveniência e onde a arma de fogo mais poderosa pode ser travada com uma cenoura conveniente.

Outro requisito são jogadores com senso de humor. Vamos encerrar: para algumas pessoas, interpretar é um desafio sério, uma luta de vida ou morte. Não tente dar a esses jogadores uma campanha boba; ninguém vai gostar.

Finalmente, no horror bem-humorado — como em qualquer campanha cinematográfica — esteja preparado para abandonar qualquer regra que torne o jogo mais lento. Ao jogar para rir, mantenha-o leve, rápido e *engraçado*.

J-Horror

A literatura de horror no Japão é anterior até mesmo a Poe, começando com *Contos da Chuva e da Lua* (1776), de Akinari Ueda, que se baseou no folclore chinês e no *kaidan* — ou histórias de fantasmas — tradicional japonês. A partir de meados do século 17, samurais e outros integrantes da elite jogavam um jogo chamado *Hyakumonogatari Kaidankai* (“Reunião dos 100 Kaidan”) em uma sala com 100 velas. À medida que cada história era contada, uma vela se apagava e a história da última vela invocava um fantasma. Esses *kaidan* se tornaram peças de *kabuki* e estampas lúgubres chamadas *ukiyo-e*, ambas fornecendo um estilo visual distinto para as histórias.

Durante o renascimento do cinema japonês no pós-guerra, grandes filmes também se basearam no trabalho de Ueda e seus sucessores, de *Contos da Lua Vaga Depois da Chuva* (Kenji Mizoguchi, 1953), a *Onibaba* — *A Mulher Demônio* (Kaneto Shindo, 1964), a *Kwaidan* — *As Quatro Faces do Medo* (Masaki Kobayashi, 1964). Mas obras baratas e exploradoras como *Scary True Stories* (Norio Tsuruta, 1991) e especialmente *Ring: O Chamado* (Hideo Nakata, 1998) casaram com sucesso as imagens lúgubres do *ukiyo-e* (e sua forma de arte sucessora, o *mangá*) com o frisson misterioso de a tradição *kaidan*, tornando-se o que o público americano considerava o núcleo do filme de horror distintamente japonês, ou “J-horror”.

Como um subgênero, os filmes de J-horror têm um estilo comum: som incongruente, ângulos estranhos e efeitos de stop-motion, iluminação desbotada ou intensamente escura e campos de visão estranhamente alongados. Nada disso é particularmente fácil em um RPG, mas alguns elementos do J-horror são mais adaptáveis:

Fantasmas vingativos. O típico monstro do J-horror é o fantasma de uma jovem, vestida de branco, com longos cabelos negros escondendo seu rosto. (Roupas brancas e cabelos despenteados lembram as práticas funerárias tradicionais japonesas.) Este *onryō* — um vulto, como descrito em *Fantasma* (veja pág. 79) — é muitas vezes alguém socialmente excluído, muito mais poderoso na morte do que na vida, e motivado por uma fúria obstinada, quase sem propósito.

Sem inocentes. Em *Ring: O Chamado*, quem assiste a fita é amaldiçoado; em *O Grito*, qualquer um que entrar na casa está condenado. Ao contrário do horror ocidental, não é “a boa menina” que vive, e “a menina má” que morre.

Decadência e mácula. Cenários de J-horror podem parecer idílios que se desintegram rapidamente (*Uzumaki*, *Kairo*) ou começam como resíduos urbanos (*Água Negra*). Em muitos casos (*Kansen*, *Kairo*, *Ring: O Chamado*, *Uzumaki*) o horror se espalha por contágio, como uma doença ou um meme maculado.

Tecnologia amaldiçoada. Da fita de vídeo em *Ring: O Chamado*, à Internet em *Kairo*, artefatos e tecnologia são canais para o estranho.

Regras arbitrárias. Em *Kairo*, a burocracia detém os fantasmas; em *Ring: O Chamado*, copiar a fita te protege. Essas superstições tecnológicas parecem folclore genuíno em sua lógica não muito aleatória.

Crianças estranhas ou malévolas. Às vezes (*O Grito*, *Ring: O Chamado*) elas são os fantasmas; outras vezes (*Uzumaki*), são vítimas quase passivas ou ávidas. Ocasionalmente (*Água Negra*, *Marebito*), são os dois.

Horror de Sobrevivência

No extremo oposto do *Horror de Alto Poder* (págs. 104–105), o “horror de sobrevivência” canaliza a incapacidade como uma fonte de terror. Esse estilo privilegia o gerenciamento de recursos, táticas e furtividade enquanto prenuncia um final de jogo fundamentalmente sombrio: mais cedo ou mais tarde, os horrores engolirão os heróis. Exceções existem, como a versão do cinema de *Extermínio*, mas quase sempre são conduzidas por produtores nervosos e não por lógica narrativa. Enquanto suas origens literárias remontam a contos de Lovecraft como “Herbert West — Reanimador” e “O Medo à Espreita”, o horror de sobrevivência só floresceu com *A Noite dos Mortos-Vivos* (1968) de George Romero, e o subsequente boom de zumbis. Nos videogames, provavelmente começou com *Alone in the Dark* (1992), embora *Resident Evil* (1996) tenha sido o primeiro jogo a se comercializar como “horror de sobrevivência”. Este rótulo agora se aplica a qualquer jogo ou filme que apresente hordas de zumbis ou quaisquer outros monstros cambaleantes.

Outros traços comuns (embora não universais) de horror de sobrevivência incluem:

Casas Invadidas (pág. 130). Nenhum lugar é seguro por muito tempo; os heróis devem continuar seguindo em frente ou irão morrer. Se houver uma janela, algo vai quebrá-la e entrará por ela.

Desavença. Particularmente nos filmes, há tensão, discussões ou até mesmo traição direta dentro da comunidade de sobreviventes humanos ou do grupo protagonista. Em vez de se unir contra a ameaça comum, as pressões deixam as pes-

soas amargas, egoístas, em pânico e cruéis. Se o MJ quiser emular tais conflitos dentro do grupo, então provavelmente é melhor fazer jogos de horror de sobrevivência pontuais, a menos que todos os envolvidos realmente gostem desse tipo de interpretação.

Labirintos. Especialmente nos videogames, os heróis devem percorrer caminhos labirínticos para evitar as hordas. Esse tropo também aparece em filmes como *Abismo do Medo* e *This Is Not a Love Song*, com protagonistas perdidos em terrenos desconhecidos, e *Cloverfield: Monstro*, onde uma cidade familiar se torna uma pista de obstáculos.

Músculo vs. cérebro. Os horrores quase sempre irracionais aparecem em enxames ou hordas de monstros idênticos. Heróis sobreviventes são inteligentes, não apenas durões.

Recursos no fim. As armas ficam sem balas ou se perdem. A armadura é arrancada. A comida fica escassa. Os heróis perdem lentamente suas muletas tecnológicas e culturais, levando-os ao nível dos monstros lá fora —apesar de, muitas vezes, existirem cidades inteiras com equipamentos abandonados nas proximidades. Alguns jogadores acham isso *incrivelmente* frustrante, então o MJ deve deixar claro desde o início.

Terra prometida. Os heróis estão procurando um refúgio seguro: a zona de evacuação em *Cloverfield: Monstro*, “a ilha” em *Despertar dos Mortos*, etc. O MJ decide se trata-se de uma mentira, uma miragem, um lugar cheio de zumbis, ou um refúgio genuíno. Os puristas do horror de sobrevivência consideram haver uma genuína “Terra Prometida” como uma trapaça!

TEMAS

Apresentar um tema não é uma questão de distribuir folhetos que dizem: “Esta campanha é sobre corrupção”. Nem é uma questão de um PdM assentir sabiamente e oferecer alguns pensamentos sobre o tema da destruição. Os temas são mensagens *ocultas*, que ficam melhor mantidas sob a própria história. Pense no tema de um jogo como seu esqueleto, seus ossos: eles lhe dão estrutura e o deixam em pé — e como com seu próprio esqueleto, raramente é um bom sinal se os ossos aparecerem muito claramente. Você não precisa decidir sobre um tema no início; se você estiver contando uma boa história, seu tema surgirá no devido tempo. Os temas aparecem em pequenos pedaços de desenvolvimento de personagem improvisado ou simbolismo evocativo; eventualmente, esses pequenos seixos se somam em uma avalanche que leva sua história ao clímax.

Corrupção

Intimamente relacionada à traição, a corrupção é a lenta mudança de algo bom em algo mau. Carne em decomposição, carne podre, cidades em desintegração, erosão moral... todas essas coisas contam a história de horror solta no mundo. Em campanhas sombrias e realistas, a corrupção é onipresente; o grupo pode ter que escolher defender um mundo corrupto contra uma alternativa ainda pior. Em jogos mais promissores e heroicos, a corrupção vem de fora: invasores de Marte, naves esqueletos das Dry Tortugas ou vampiros da distante Transilvânia. A corrupção pode ter um

rostro, tornando-se um espelho e/ou um alvo para os heróis. Imagens personificadas da corrupção incluem não apenas a podridão, o mofo e a deterioração, mas também elementos de horror como o castelo em ruínas e a fábrica abandonada.

O MJ deve saber que expandir o escopo visível da corrupção enquanto limita a escala do jogo aumenta a sensação de confinamento dos jogadores. Certifique-se de que eles revidem e não fujam! Veja *O Poder Corrompe* (págs. 146–148) para algumas regras que modelam tal corrupção crescente.

Luta

Em uma nota positiva (pelo menos para o horror), a luta pode ser o tema do jogo. Pode ser tão simples quanto “o bem deve combater o mal, ou então o mal prosperará”, o que é ideal para campanhas pulp, mas é adaptável a qualquer estilo. No horror cósmico, a luta é mais incerta; heróis eficazes devem usar o Conhecimento Que o Homem Não Deveria Usar para combater as Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem. Tanto no horror psicológico quanto nos contos góticos tradicionais, a luta pode ser completamente interna, a luta contra a loucura, contra o instinto animal, ou contra a mácula ancestral. Essa luta interna pode ser espelhada no mundo exterior; por exemplo, um vampiro PdJ pode ter um inimigo (talvez um dos seus semelhantes!) que encarna esses impulsos sombrios. O simbolismo da luta é o da guerra, espadas e confrontos noturnos — trovões e relâmpagos no mundo natural, gangues e perseguições de carro no mundo moderno.

Perdição

A corrupção é um processo, mas a perdição é um destino. A perdição pode pairar sobre indivíduos (veja *Ganchos de Personagens*, págs. 6–8), todo o grupo ou todo o mundo da campanha. Ela aparece na profecia dos corvos grasnando, nas névoas tempestuosas, e nas ruínas de planetas outrora poderosos.

A perdição é um tema poderoso no horror cósmico. Para superá-la, os jogadores devem acreditar que mesmo uma pequena vitória tem algum significado — que é melhor acender a vela proverbial do que praguejar contra a escuridão. Ironicamente, isso pode ajudar os heróis (e seus jogadores) a se ajustarem a um cenário corrupto;

se tudo está condenado à perdição pelas Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem, então é difícil se irritar com um xerife corrupto do condado. O MJ tem que decidir como equilibrar esse efeito “anestésico” da perdição em um jogo com tema de corrupção. Uma possibilidade é recuar do estilo de horror cósmico puramente niilista e sugerir que a corrupção causou — e acelera — a perdição. Outra boa maneira de combinar esses temas no horror cósmico é apresentar a corrupção como um *sintoma* da perdição: a sociedade se esfacela porque já está perdida, e não o contrário.

Corrupção e perdição também trabalham juntas para permear os cenários — e dar cores aos vilões — no horror gótico tradicional (pág. 125).

Horror Romântico

Desde 130 EC, quando Flegonte contou a história da “Noiva de Corinto” ao imperador Adriano, o romance e o horror se entrelaçaram. (*Spoiler*: A noiva estava morta.) A maioria das histórias nessa linha dizia respeito ao horror lascivo ou predatório: a lâmia (pág. 66), o súcubo (pág. 66) e vilões góticos sombrios (pág. 125). O livro gótico *O Morro dos Ventos Uivantes* (1847), de Emily Bronte, apresentou pela primeira vez uma história de amor real (embora distorcida) entre a heroína e o monstro, que ecoou no conto de vampiras lésbicas de Sheridan Le Fanu “*Carmilla: A Vampira de Karnstein*” (1872), e em nossa época com *Quando Chega a Escuridão* e *Buffy, a Caça-Vampiros*, com as sagas de *Anita Blake* e *Crepúsculo*, e com prateleiras cheias de livros de “romance paranormal”.

Originalmente, o monstro é simplesmente o libertino, estuprador ou sedutor — Byronicamente atraente, talvez, sempre tramando. Considerando jogadores e mestres basicamente maduros, adicionar este elemento não é muito diferente de inserir qualquer outra motivação de vilão (págs. 136–138). Da mesma forma, uma história com monstros apaixonados um pelo outro adiciona comoção ou uma sensação de acampamento, mas sem grande complexidade. Jogar um romance entre monstros e PdMs ou PdJs mais importantes exige algum planejamento, no entanto. Embora os MJs ajam levemente nos “holofotes” pessoais, o amor que deu errado continua sendo um ótimo enredo para uma história ou uma campanha inteira. Se o amor florescer, pode refletir no tema básico do jogo:

Corrupção: O amor proibido gera monstros piores. O PdJ é viciado em mordidas vampíricas ou nas seduções de súcubos. O PdJ (ou um PdM importante) trai os outros PdJs, ou a cidade, ou o resto da humanidade por amor. O PdJ deve servir ao mal para conquistar o amor monstruoso — ou acha o próprio mal sedutor.

Luta: Nosso amor pode vencer todos os obstáculos! Um PdJ amante de vampiros deve lutar contra outro vampiro por amor. Amar uma fada envolve o PdJ em uma contínua vingança Unseelie. Apenas a metade humana do lobisomem ama o PdJ; a metade lobo ama outro lobisomem.

Perdição: Amar um monstro trará a desgraça sobre os demais — Lancelot como ogro. Amar um vampiro matará o PdJ — ou amar um humano matará (ou tornará do mal) o PdJ vampírico. O amor não natural entre PdJ e PdM é puro, mas não pode suportar o horror que se aproxima. Um PdJ está destinado a amar um demônio e morrer.

Traição: A amada mente para o PdJ — ela finge que não é uma vampira, ou que ela é uma “vampira do bem”. O PdJ deve trair sua amada para derrotar seu clã de lobisomens do mal. A esposa do PdJ o trai com um fantasma, ou ele a trai com um.

Traição

O tema da traição desempenha um papel fundamental no horror. “Não confie em ninguém” é a regra, mas é mais fácil falar do que fazer. Jogadores e personagens tendem a baixar a guarda em torno dos PdMs obviamente inofensivos ou ativamente úteis. O MJ deve ocasionalmente lembrá-los de que isso é um erro. Especialmente no horror conspiratório — mas até certo ponto em qualquer jogo — qualquer PdM pode ser um vilão. O palhaço amigável pode ser um louco, a velhinha simpática da confeitaria pode ser uma canibal, e o mentor dos heróis pode estar usando-os para seus próprios propósitos diabólicos. Pequenas marcas de traição podem aparecer de forma simbólica (30 peças de prata, para derreter por balas) ou como um defeito trágico em um PdM verdadeiramente amado e nobre.

Esteja avisado que a traição é fácil de usar em excesso. Em todos, com exceção dos jogos mais conspiratórios, ela pode impedir ativamente que os jogadores invistam qualquer energia emocional no mundo do jogo se isso se tornar muito comum. No entanto, funciona no coração do isolamento no mundo horrível: estamos todos separados uns dos outros, sozinhos contra a escuridão.

CENÁRIOS EMBLEMÁTICOS

A maioria das situações de horror — e muitos jogos de horror — acontecem em um dos dois cenários emblemáticos: o *Lugar do Mal* ou a *Casa Invadida*.

O Lugar do Mal

O Lugar do Mal — uma das metáforas mais antigas do gênero de horror — é um cenário natural para situações de horror. Quer fantasmas? Vá para a casa assombrada. Vampiros? Vá para a Transilvânia, ou Abadia de Carfax, ou aquela mansão caindo aos pedaços na periferia da cidade. Definir a ação no Lugar do Mal é bom para MJs iniciantes ou MJs escrevendo situações essencialmente autônomas, bem como para um episódio em uma campanha de horror em andamento. O Lugar do Mal normalmente tem algumas das seguintes características, que podem ajudar o roteirista de horror a fazer o horror funcionar.

O Lugar do Mal é Complexo ou Confuso

O Lugar do Mal pode ser um labirinto, ou uma nerópole não-euclidiana, ou uma mansão cheia de passagens secretas e paredes falsas. Mantenha suas dimensões específicas desconhecidas dos jogadores. O ideal é que seja sombria.

Modos

Um *modo* é uma abordagem para um gênero — quais são seus objetivos e quais sabores você adicionará. A escolha de um modo pode ajudar a definir a campanha dentro do gênero escolhido. Os modos se assemelham a adjetivos: você pode escolher mais de um, mas é aconselhável evitar muitos de uma só vez.

Lidando com um único gênero potencialmente complicado, o **GURPS Horror** apresenta alguns modos comuns de horror para análise posterior em questões de escala (pág. 105), escopo (pág. 106), austeridade (pág. 106), etc. Os modos também incluem estilos (págs. 123–127), temas (págs. 127–130), medos característicos (veja o Capítulo 2), ou abordagens únicas impulsionadas pelo ambiente da campanha, pela ficção favorita do MJ ou pelas questões que a campanha busca explorar.

Os modos não cobertos em outros lugares incluem:

Exagerado: Todo clichê é exagerado, toda decisão é um solilóquio; o mundo está repleto de Letras Maiúsculas Importantes. Sempre há neblina nos pântanos, e os lobos uivam em momentos dramáticos. Seja tocado por ironia pós-moderna ou puro senso de admiração, o modo exagerado é sobre esquecer-se em preto e branco reluzente — ou, como no caso de Lord Dunsany, em luxuriante roxo fin-de-siècle. Filmes-B de horror, horror de conto de fadas, e até alguns pulps, assumem elementos do modo exagerado.

Forteano: O mundo não é apenas mais estranho do que imaginamos, é mais estranho do que *podemos* imaginar. Não existe uma verdade única; em vez disso, existem muitas verdades concorrentes, cada uma despejando chuvas de peixes em nós e pintando aleatoriamente as coisas de azul. Coincidência é causalidade e tudo é estranho se visto corretamente. Escolha o Forteanismo para o horror bobo, como loucura crescente e surrealismo, ou como presságios anunciando o estranho.

Investigativo: O foco está em resolver quebra-cabeças e desvendar o desconhecido. A diversão do jogo está em encontrar novos monstros estranhos e encaixá-los no padrão profano do mundo. As campanhas de investigação tendem a aumentar lenta mas firmemente seu escopo visível (pág. 106). Jogos de horror cósmico, segundo o modelo de Lovecraft, funcionam bem como investigativos.

Tecnosuspense: O tecnosuspense toma emprestado o impulso narrativo e o suspense dos pulps, mas não é preciso correr para a ação sem conferir cuidadosamente o armamento e os planos detalhados para usá-lo. Encontrar tecnologia negra da NSA, construir um solidificador de fantasmas steampunk, montar uma emboscada para um lorde vampiro — essa é a diversão dos jogos de tecnosuspense. O suspense médico (veja *A Peste é o Horror*, pág. 86) pode fazer uma combinação interessante com o tecnosuspense. Muito do frisson do horror cósmico moderno é o uso (e a inutilidade) de dispositivos cada vez mais poderosos — que apenas revelam os horrores, e seu poder, com mais clareza!

Por exemplo, montar um cenário de horror em um campo de futebol é possível, mas uma vez que o monstro (um goleiro espectral? Um bandeirinha zumbi?) aparece, a geografia plana e aberta transforma a situação em uma simples perseguição ou um combate tático — emocionante, talvez, mas não muito assustador. Leve o horror para o vestiário, onde os heróis escorregam no azulejo e vislumbram formas em movimento que provam ser seus reflexos no espelho. Traga-o para o estacionamento lotado, onde algo pode estar embaixo (ou dentro) de cada carro. Desloque-o para o prédio da escola deserta, onde os armários se alinham nos corredores aparentemente intermináveis e todas as salas de aula podem conter o horror. Mova-o para baixo das arquibancadas, onde todos aqueles postes, colunas e estruturas de aço suspensas parecem existir apenas para esbarrar nos heróis, e onde a claustrofobia tem rédea solta. Mesmo um bandeirinha zumbi seria assustador sob as arquibancadas, com o jogo em pleno andamento, e com os cantos das torcidas, e o bater pesado de pés vindo de cima.

O Lugar do Mal é Difícil de Escapar

Talvez o Lugar do Mal seja uma prisão, um asilo ou o símbolo de um poder onipresente (por exemplo, uma igreja ou castelo em ruínas). Ou pode se anunciar por ação: a porta da casa mal-assombrada se fechando, o único barco da ilha se afastando de sua corda cortada, a nevasca se aproximando, o som da câmara de ar se fechando... qualquer um deles pode ser a “arma inicial” do horror. Os heróis estão agora confinados ao horror. Eles também podem estar limitados no tempo; se o horror não parar no Lugar do Mal esta noite, os vampiros vão aparecer, Lady Valentine ficará louca para sempre, ou as Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que

Existem irromperão pelos portões do espaço-tempo euclidiano. É mais difícil criar uma atmosfera de suspense se os PdJs estiverem livres para dar meia-volta e sair a qualquer momento. Enquanto sua fibra moral irá, num mundo ideal, mantê-los no Lugar do Mal, o MJ não deve *contar* com isso.

O Lugar do Mal é Anacrônico

O Lugar do Mal é frequentemente uma relíquia do passado invadindo o presente. É uma sobrevida antinatural, uma relíquia, uma Coisa Que Não Deveria Existir. Nisso, é semelhante aos fantasmas que frequentemente a assombram — eles também são coisas do passado se intrometendo onde não deveriam estar.

Os romances góticos originais foram ambientados em castelos em ruínas, abadias e outras estruturas em ruínas que, por sua própria existência, zombavam da noção de progresso ordenado e das leis da história. O Lugar do Mal raramente é anacrônico no outro sentido — uma coisa futurista se intrometendo em um passado atemporal — mas isso não é impossível: um abatedouro cibernético aparecendo em nosso tempo vindo do futuro distópico também seria um Lugar do Mal. No plano de fundo de Mundos Infinitos, um Lugar do Mal pode ser um fragmento de realidade (pág. MB534)! A menos que um mundo de fantasia tenha uma história extraordinariamente bem realizada (para os jogadores, não apenas o MJ ou os PdJs), esse é um sentido difícil de transmitir em uma campanha de horror de fantasia. O anacronismo intrusivo é muito mais fácil no horror histórico ou moderno; no horror de ficção científica, pode ser tão fácil de encontrar que perde seu efeito. Essa sensação de anacronismo, de estar desancorado no tempo e no lugar, comumente alimenta a característica final do Lugar do Mal.

O Lugar do Mal é Antinatural e Malévolo em Si

O Lugar Ruim tem uma atmosfera de desolação. Não só a mansão é assombrada, mas as folhas das árvores no gramado se agitam sozinhas sem vento. As portas se fecham ou se abrem em momentos inconvenientes (ou mortais); livros que nunca existiram aparecem se imprensando nas prateleiras; os móveis parecem mover-se sozinhos quando ninguém está olhando; os olhos na pintura seguem você pela sala. O poltergeist é uma excelente ilustração da fusão do ódio antinatural do cenário com a tradição sobre fantasmas. Até a própria natureza é antinatural — tempestades de raios, uma neblina sufocante de sopa de ervilha e “a pior nevasca em 20 anos” podem evocar esse efeito.



A Casa Invadida

O inverso do Lugar Ruim é a Casa Invadida: um lugar de segurança, proteção e normalidade que é invadido por alguma entidade perturbadora, intrusiva e misteriosa. Enquanto a história do Lugar Ruim é a das forças da ordem natural, ou do bem, invadindo um domínio do antinatural, ou do mal, a história da Casa Invadida é a da Ameaça de Fora. A Casa Invadida depende, para seu poder, do nível de conforto do lugar invadido; o herói sentirá menos choque ao ser atacado em um quarto de motel próximo à Interestadual do que no adorável apartamento de dois andares de seus pais nos subúrbios. O horror torna-se mais terrível em contraste com a familiaridade e o conforto que ele viola. A invasão pode ser rasteira e sutil (como uma incursão oculta de criaturas que roubam corpos) ou repentina, implacável e brutal (como no ataque assassino psicopata em uma república estudantil no dia das bruxas).

Psicologicamente, a Casa Invadida é uma metáfora para o corpo. A violação do espaço pessoal dentro das paredes da casa é análoga a permitir que um objeto estranho entre na pele. O romance de William Hope Hodgson, *A Casa no Fim de Tudo*, torna isso óbvio, com o porão (onde feras vis, pálidas e parecidas com porcos podem se esconder) representando o inconsciente do herói; suas tentativas fanáticas de proteger seu escritório no andar de cima refletem sua sanidade cada vez mais desintegrada. Embora este possa ser um conceito difícil de comunicar claramente em um cenário de jogo, os jogadores estarão cientes disso — mesmo que apenas subconscientemente. Se o MJ brincar com habilidade suficiente, então os jogadores podem nunca saber por que eles hesitaram quando a criatura irrompeu pelas janelas e as luzes de repente se apagaram.

Infelizmente, a Casa Invadida é um pônei de um só truque. Se usada com muita frequência, a sensação de violação do conforto e da segurança nunca estará presente em primeiro lugar. Os jogadores e seus personagens passam a considerar a segurança como uma ilusão, porque *nenhum* lugar está a salvo do mal. Este é frequentemente um estado de espírito desejável (e útil) para o MJ encorajar, mas significa que ele deve apresentar alguns novos Lugar do Mal por um tempo, ou evitar cenários apoteóticos e se contentar com sessões investigativas para reduzir a tensão.

Combinações

Mal em excesso pode transformar a Casa Invadida em um novo Lugar do Mal: as janelas estão quebradas, os móveis estão derrubados, há buracos de bala nas paredes e algo horrível morreu no quarto depois de jurar vingança. De repente, o lugar de conforto é danificado, deformado e antinatural. Os heróis podem estar relutantes em deixar sua casa, mesmo depois de ter sido o centro de inúmeras manifestações blasfemas, todas decorrentes da primeira Invasão. O MJ não deve necessariamente esperar por isso, já que a sensação de desfecho derivada de expulsar o horror da vista é parte da recompensa da interpretação de horror. Se a Casa Invadida se tornar

um Lugar do Mal por completo, então permi-

ta que o grupo perceba isso, para que saiam e voltem fortemente carregados para um grande clímax.

O MJ pode combinar os dois cenários emblemáticos em um único cenário — ataques malignos, contra-ataques do bem — ou em um arco de história mais longo. Talvez nossos heroicos Boins Verdes tenham mergulhado profundamente no Delta do Mekong para descobrir o Templo do Deus Morcego. Eles lutam contra seus asseclas no Lugar do Mal e saem da selva. No entanto, os cultistas do Deus Morcego seguem os soldados até Los Angeles e estabelecem um santuário de culto lá (uma Casa Invadida simbólica, enquanto o mal que vem de fora monta acampamento na terra natal dos protagonistas). O culto de Los Angeles ataca os soldados em sua vida civil (um cenário de Casa Invadida), após o qual os heróis atacam o santuário (até agora, um Lugar Ruim) e então montam “uma última missão” de volta ao Delta (um Lugar, *realmente*, *realmente* do Mal) para destruir o Deus Morcego para sempre.

CONDUZINDO O HORROR

A chave para uma sessão de RPG de horror bem-sucedida é torná-la assustadora, construir uma atmosfera de medo. Os jogadores devem estar nervosos, arrepiados, sussurrando sem motivo e se agitando com ruídos imaginários. O MJ tem dois caminhos para esse chegar a esse objetivo. Um deles é externo, com o MJ atuando no ambiente, percepções e conhecimento pessoal ou medos dos jogadores. O outro caminho serpenteia pelo mundo assustador que os PdJs habitam e com o qual eles interagem; a identificação dos jogadores com seus personagens transfere esse medo para eles. A sessão de horror ideal envolve *ambas* as abordagens.

Paralelos podem ser vistos com um filme de horror eficaz. O público fica assustado externamente: o filme é exibido no escuro; a música chocante e estressante constantemente cria tensão; e ângulos de câmera e efeitos de iluminação perturbadores criam nervosismo. Internamente, os espectadores se identificam com o protagonista e compartilham seu medo do monstro aterrorizante ou do enredo de pesadelo com o qual ele se envolveu. O MJ deve ter em mente essas dinâmicas gêmeas — a externa e a interna — ao trabalhar para tornar uma sessão de RPG de horror assustadora.

Em Quem Você Pode Confiar?

Uma técnica perversa para criar medo é lançar suspeitas sobre um ou mais PdJs. Talvez pareça claro que *um* deles está ligado a forças sinistras, mas ninguém sabe quem é. Talvez as pistas apontem para um indivíduo — mas se for esse o caso, é melhor que haja alguma razão esmagadora para que os outros não o subjuguem, prendam ou o matem imediatamente. Quando os jogadores começarem a olhar *uns aos outros* com olhares suspeitos, a atmosfera ficará muito mais tensa!

Com o grupo certo de jogadores, o MJ pode realmente tornar isso verdade! Se um dos jogadores estiver disposto a *ser* um verdadeiro monstro disfarçado e puder curtir o desafio, os outros certamente se lembrarão dessa aventura por muito tempo... especialmente o momento apoteótico e arrepiante de quando a verdade é descoberta. Essa abordagem de “lobo no rebanho” às vezes pode funcionar contra a união do grupo e a cooperação dos jogadores, então certifique-se de que o horror valerá a pena.

RITMO

A melhor maneira de manter os heróis conjecturando, principalmente em uma campanha cheia de ocultistas profissionais, é garantir que eles nunca se sintam completamente seguros. Se eles visitarem o velho cemitério assustador às três horas da tarde, não os deixe dirigir para casa em segurança e dormir em suas camas confortáveis e seguras. Organize as coisas para que fiquem detidos no cemitério até o pôr do sol. Em seguida, esvazie o ar de seus pneus. Então, quando eles começarem a caminhar para casa, atinja-os com uma onda de zumbis. Depois que eles saírem dessa situação, permita que eles se retirem para sua casa agradável e segura no subúrbio — e *realmente* deixe-os aproveitá-la!

Sempre que os jogadores e seus personagens sentirem que ganharam um descanso... quando eles acreditam que estão seguros... *esta* é a hora de surpreendê-los com algo realmente chocante!

MUDANÇAS DE RITMO

Outra maneira de garantir que os heróis mantenham o medo do horror é garantir que eles não o enfrentem a *cada* sessão de jogo. Isso pode ser feito abertamente, lançando uma aventura sem horror, ou disfarçadamente, montando um cenário que *parece* envolver o estranho, mas acaba tendo uma explicação perfeitamente racional. Talvez o grupo queira explorar as selvas da África em busca de civilizações perdidas, ou talvez precise resgatar um Dependente que foi sequestrado pela máfia — embora em um mundo cheio de ameaças ocultas, um mentor sobrenatural possa estar por trás do rapto mundano da filha de um assassino de vampiros.

Experimente uma casa mal-assombrada que é na verdade o trabalho de um gênio louco da eletrônica (e assassino), ou uma série de desaparecimentos inexplicáveis relacionados com avistamentos de humanoides do fundo do mar... que no final das contas se trata de sabotadores de roupa de mergulho. Uma série de “assassinatos vampíricos” prova ser nada mais do que um assassino em série inteligente cobrindo seus rastros. Você pode até jogar o reverso duplo neste: um vampiro de verdade *também* pode estar caçando o assassino já que ele pode não querer que rumores sobre vampiros voem por aí!

ADEREÇOS E ATMOSFERA

Depois de trabalhar a aventura, e *antes* que os jogadores cheguem, é hora de pensar em definir o clima na sala de jogos. Planeje as condições físicas: móveis, iluminação, ruído de fundo e quaisquer adereços que você possa usar. Se possível, execute a sessão após o anoitecer. O horror clássico pede luz de velas. Um fantasma imaginário é muito mais assustador no brilho fraco de uma vela do que sob o brilho azul-branco das lâmpadas fluorescentes. Seja flexível, no entanto. Se uma abominação geneticamente modificada persegue os heróis através de um laboratório de armas biológicas, essas lâmpadas fluorescentes — ou talvez um monitor de computador — seriam a iluminação ideal.

Ter uma música de fundo assustadora ajuda. Escolha algumas trilhas sonoras de filmes de horror; fugas de órgão de Bach ou rock gótico — ou música industrial, para horror futurista — e toque essa “partitura” suavemente durante a sessão. A música logo se assentará no subconsciente dos jogadores, assim como acontece durante um filme, enquanto continua a evocar um clima de suspense. No entanto, efeitos sonoros *não funcionam*; eles pioram o efeito de uma boa aventura de horror. Dito isto, se você jogar com um laptop à mão (ou melhor, um smartphone facilmente oculto), os gravações de gritos e relâmpagos podem ser eficazes.

Adereços adequados também podem contribuir para a atmosfera. Basta colocar um castiçal em forma de caveira na mesa de jogo para lembrar os jogadores do gênero. Se a aventura exigir que os investigadores encontrem um manuscrito antigo, rabiscado com sangue, pegue um pergaminho e uma caneta de caligrafia marrom e *faça* o pergaminho. Quando chegar o momento, não leia apenas o texto aos jogadores — entregue-lhes o documento real! (Não se preocupe se sua caligrafia não estiver no padrão de um monge cisterciense — textos relevantes seriam escritos por feitiçeiros, não escribas. E os loucos têm uma caligrafia terrível.)

Fotos de inimigos monstruosos também podem ajudar os jogadores a visualizar a aventura. Considere preparar um conjunto de “cartões” descrevendo cada monstro a ser encontrado durante a aventura dessa sessão (pesquisas de imagens na Internet e uma impressora tornam isso muito fácil). Não entregue isso aos jogadores. Em vez disso, quando um aventureiro se deparar com um horror, mostre a ilustração na meia-luz por apenas alguns segundos — “Você vê isso!” — antes de escondê-lo novamente. Esse vislumbre único e granuloso fará a imaginação dos jogadores voar, criando monstros muito piores do que qualquer coisa que as palavras possam descrever. Essa técnica é especialmente eficaz nas campanhas com Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem.

ACRESCENTANDO O HORROR

Se o MJ disser a seus jogadores que ele está conduzindo um jogo de **GURPS Horror**, eles esperarão encontros com o estranho e o antinatural, mas eles podem não ficar tão assustados com eles. Portanto, considere *não dizer aos jogadores que é uma campanha de horror*. Deixe-os pensar que estão brincando de detetives, caçadores de tesouros ou outra coisa relativamente corriqueira. Não deixe que eles vejam este livro! Faça com que descubram da maneira mais difícil que estão envolvidos com Aquilo Que Não Deveria Existir.

Outra maneira de dar essa guinada com os jogadores é introduzir horror em outros tipos de campanhas. O exemplo clássico é o antigo programa de TV *Kolchak e os Demônios da Noite*, uma história de horror em um drama policial. Kolchak, um repórter obstinado, investiga uma série de assassinatos e eventualmente conclui que um vampiro é o responsável. Claro, ninguém acredita nele, então ele deve caçá-lo sozinho. Você também pode jogar horror misturado a alguma coisa; *O Arquivo X* era uma série de conspiração com muitos monstros, ou o contrário. Veja *Gêneros Horripilantes* (págs. 113–119) para mais exemplos de horror interconectados com outros gêneros.

A melhor maneira de introduzir elementos de horror é *gradualmente*. Aventuras que a princípio parecem mundanas e previsíveis podem levar a encontros com horrores e fenômenos sobrenaturais. É melhor levar os jogadores a esperar um final mundano, e depois transformá-lo em algo inesperado.

O maior problema com o “horror interconectado” é que o grupo provavelmente não estará equipado para encontros horripilantes. Eles estarão propensos a não ter mágicas importantes, habilidades psíquicas, e perícias relacionadas ao ocultismo e ao sobrenatural. O MJ deve ser cuidadoso, para que os heróis não se tornem nada mais do que vítimas impotentes. Todo inimigo deve ter uma fraqueza que os aventureiros podem explorar *usando as capacidades que já possuem*.

Como alternativa, apresente um PdM que seja adequado para encontros sobrenaturais, mas que não possa usar suas capacidades especiais sem a ajuda dos PdJs. Talvez ele seja um exorcista profissional, mas o fantasma a ser exorcizado fala algum idioma que apenas um PdJ entende. Talvez ele esteja fisicamente frágil, até mesmo incapacitado, depois de anos lutando contra os impuros, forçando nossos heróis a defendê-lo valentemente (e deixando os jogadores manterem seu lugar de direito no centro das atenções). O MJ deve permitir que os jogadores criem maneiras criativas de usar suas habilidades junto com as de seu PdM especialista.

Por fim, lembre-se de que os jogadores decidiram jogar o jogo que você anunciou. Se você não tem *certeza* de que eles estão abertos ao horror, guarde-o para a próxima campanha.



CONSTRUÇÃO DE CENÁRIO

Existem tantas maneiras de construir cenários de horror quanto existem mestres de horror, mas é possível descrever uma espécie de processo geral: um *gancho de história* atrai os heróis para a aventura e prepara a cena, eles encontram o horror em um *primeiro combate sangrento*, eles seguem o enredo através de algumas *reviravoltas* e, em seguida, enfrentam o mal em busca da *recompensa*. Ao longo do caminho, eles podem encontrar PdMs, decifrar pistas, construir armas ou simplesmente correr o mais rápido que

puderem para desviar do mal em sua frente. Se sua campanha ou cenário de horror não precisar de todos esses elementos, vá em frente e deixe-os de fora; por exemplo, muitas histórias de horror eficazes apenas preparam o cenário e pulam direto para a recompensa, ou não têm quaisquer PdMs. A coisa a ter em mente é que, de preferência, tudo o que você *inclui* deve ser subordinado ou direcionado para assustar os jogadores e construir a atmosfera de medo.

A Prévia

A “realidade” de uma aventura de horror às vezes escapa aos jogadores, especialmente se seus PdJs favoritos saem ilhados de um perigo após o outro. Para assustar os jogadores — ao mesmo tempo em que inicia a campanha de uma maneira única — use uma sessão de “prévia” para colocá-los na mentalidade certa.

No início da primeira sessão de jogo, entregue aos jogadores personagens pré-construídos com alguns parágrafos de pano de fundo. Devem ser Pessoas Comuns (págs. 10–11) — jovens dirigindo por uma estrada solitária, um bando de caçadores em sua cabana isolada, um esquadrão de tropas patrulhando uma fronteira disputada, etc. — e *não* heróis construídos com centenas de pontos.

As coisas começam a dar errado: O motor não dá partida. O telefone misteriosamente não dá mais linha ou sinal. O cachorro desaparece.

E *então* o mal ataca. Totalmente despreparadas, as vítimas morrem de uma maneira horrível, provavelmente nunca entendendo esse destino. Isso dá aos jogadores uma boa dose de medo e desespero sem colocar em risco os PdJs “reais”.

Idealmente, apresente as mortes durante toda a noite de jogo, deixando a última fatalidade para o final da sessão. *Possivelmente*, uma ou duas das vítimas podem escapar. É muito mais provável que todos morram como ratos presos em gaiolas... ou sofrer de loucura, possessão ou coisa pior.

Este é o equivalente à “prévia” do filme de horror. As vítimas infelizes foram as primeiras presas da Ameaça Terrível que assola o mundo — e os jogadores puderam *experimentá-la*.

Após a carnificina, deixe os jogadores criarem personagens para a próxima sessão de jogo. Esses PdJs reais podem até estar conectados às vítimas falecidas. Eles podem estar investigando o assassinato para um jornal ou uma agência policial; eles podem ser parentes preocupados. Mas também pode não haver nenhuma conexão — depende do MJ. Independentemente da motivação dos *heróis*, os *jogadores* serão mais cautelosos do que poderiam ter sido!

Se os jogadores fizerem um trabalho bom o suficiente durante a prévia — seja taticamente ou como representando seus papéis de maneira muito satisfatória — isso deve ajudar os PdJs reais mais tarde. Talvez uma das vítimas possa ter deixado uma mensagem ou evidência no local da morte. É concebível que alguém possa escapar do ataque original, tornando-se um PdM. Ele pode fornecer informações úteis, ser um guia local útil... ou possivelmente volte a jogar como um PdJ, se o grupo precisar substituir as perdas! Os jogadores sem dúvida terão um carinho sentimental por tal sobrevivente, então se o MJ o matar horrivelmente *mais tarde*, o efeito será ainda maior.

O GANCHO DA HISTÓRIA

A abertura do cenário de horror pode ocorrer onde os heróis normalmente estariam; o objetivo é levá-los de lá para o lugar onde o horror espreita ou devasta. Às vezes, isso é tão simples quanto fazer o relógio bater meia-noite; outras vezes, uma cadeia complicada de pistas e eventos leva ao clímax final. O gancho da história inicial pode ser tão estereotipado quanto alguém herdar uma casa mal-assombrada de seu tio, ou pode ser profunda e intrincadamente entrelaçado no enredo da campanha. Colocar um gancho de história em um gancho de personagem (págs. 6–8) permite que o MJ o prenda de maneira mais plausível e confiável, já que isso dá a pelo menos um membro do grupo uma razão para seguir o chamado. Aliados, Contatos, Dependentes, Inimigos, Patronos e Segredos podem trazer ganchos de história para os PdJs, seja voluntariamente (um Inimigo lança um ataque de feitiçaria), inconscientemente (um Aliado abre a porta selada no porão), ou involuntariamente (um Dependente é sequestrado por uma tribo de carniçais).

A PRIMEIRA GOTA DE SANGUE

O contato inicial com o mal — muitas vezes, mas nem sempre, uma criatura sobrenatural — é um dos eventos mais importantes em uma aventura de horror. É o primeiro gostinho dos heróis do inexplicável impacto em um mundo ordenado. O MJ deve cuidadosamente provocar o suspense ao conduzir a este encontro, criando uma sensação de desamparo nos jogadores.

À medida que os investigadores seguem o rastro de eventos misteriosos que os levam ao confronto, cada encontro deve ser ainda mais incomum que o anterior. Por exemplo, em uma série de assassinatos, a primeira vítima pode ter sido violentamente esfaqueada até a morte; a segunda vítima foi decapitada; e a terceira vítima, não apresenta sangue algum, e teve sua cabeça não apenas decepada, mas está *desaparecida*. Não importa o que realmente causou essas mortes, o encontro final com o assassino será mais assustador por causa do grau crescente de violência e, portanto, de apreensão.

Outra técnica é criar um padrão de mortes que inevitavelmente aponta para um dos PdJs como uma possível vítima. Se um membro do grupo é um alcoólatra, então o fato de todas as vítimas até então serem de viciados em algum tipo de substância, deveria deixar *todos* desconfortáveis. Alguns dos antecedentes dos heróis também podem apontar perturbadoramente para o horror. Uma investigação sobre um suposto espírito indígena vingativo ganhará um novo tom se um dos investigadores vier de uma família que esteve envolvida com massacres a índios ou invasão de suas terras anos atrás.

Quando o inimigo finalmente se manifestar, mantenha o clima de suspense crescente. Em vez de jogar o adversário diretamente no combate, deixe rastros físicos para seguir: cadáveres, pegadas grandes, sons misteriosos, etc. Os jogadores nunca devem ser capazes de entender instantaneamente como é a ameaça ou como ela opera. Sempre mantenha *algo* escondido, mesmo durante o confronto final. Se a aventura terminar com alguns mistérios sem solução, é melhor ainda.

Mudando as Coisas

As pistas não são a única maneira de introduzir reviravoltas no RPG de horror. Ocasionalmente, um *cenário inteiro* pode ser projetado desde o início para ser uma reviravolta na estrutura maior da campanha de horror. Uma das maiores dificuldades nos jogos de horror é evitar que cada sessão siga um formato muito familiar: os jogadores são apresentados ao mistério, os jogadores descobrem qual monstro sobrenatural é o responsável, os heróis derrotam os monstros, o mistério é resolvido. Ao virar as expectativas de ponta cabeça, o MJ pode evitar a “horror de fórmula”.

Um Dia da Caça...: Em vez de esperar que uma vítima inocente venha implorar por ajuda, comece a aventura com um ataque (aparentemente) não provocado aos heróis. Eles terão que se recuperar da emboscada e descobrir o que está por trás dela e como detê-la. Assim, a ação acontece no ritmo do *monstro*, não dos jogadores.

Novos Ares: Uma luta com um lobisomem sempre acontece em um pântano deserto? Experimente o centro de São Francisco. O vampiro está sempre escondido em seu castelo, esperando? Coloque-o em um 747 transatlântico e veja como os jogadores lidam com isso! Pegue uma situação estereotipada, uma com a qual os jogadores estejam familiarizados — talvez uma que eles já tenham encontrado — e dê um giro nela que distorça totalmente suas expectativas. Descubra seu próprio padrão e *descons-trua-o*.

DESENVOLVENDO AS REVIRAVOLTAS

Uma pista, ou uma morte, ou mesmo uma sequência de mortes pode não ser suficiente para o cenário. Embora uma série implacável de assassinatos vis possa levar os investigadores ao confronto final, pode haver vários interlúdios para investigações, para escapar de perseguições equivocadas da polícia, ou simplesmente para decidir se trazem balas de prata ou água benta (ou ambos).

Se o cenário é limitado a um lugar ou serpenteia pela paisagem ao seu redor, é útil manter a narrativa com reviravoltas. Se os investigadores precisarem descobrir as pistas A, B e C para encontrar os alienígenas metamorfos, deixe-os encontrar a pista A, depois a C, e *depois* a B (ou uma pista falsa, dependendo do momento). Testemunhas-chave podem contar coisas em flashback. A carta crucial deve se referir a outro documento ainda não encontrado. A trilha do monstro pode acabar em lugar algum — ou voltar a ser encontrada em um local ideal para uma emboscada. Se houver

tempo, entre com a emboscada e faça com que ela leve a *mais* pistas (um medalhão caído, o cheiro único das conchas dos insetos, a direção da trilha de lodo luminoso, etc.).

Uma maneira de experimentar a construção das reviravoltas não é espaçar e reordenar as pistas, mas despejar muitas, muitas pistas nos jogadores em pouco tempo. Essa estratégia tem vários resultados possíveis para o MJ. A tentativa de seguir um determinado fio pode ser tratada como uma aventura de horror “padrão”, talvez com suas próprias reviravoltas, se o tempo permitir. Isso dá aos jogadores uma sensação gratificante de escolha, enquanto ainda permite que o MJ trace o clímax. Tal confusão de pistas pode simplesmente ser usada como uma versão comprimida de reviravoltas mais convencionais, com o próprio clímax horrendo sendo a pista final que define todo o horror. A massa de conhecimento que aponta para males pode ser vista como algo inatamente horrível; em tal cenário (ou campanha), logo parece que qualquer fato ou informação contém uma implicação sombria e odiosa. Essa abordagem de a “informação é perigosa” é particularmente útil nos estilos de horror cósmico e conspiratório.

O objetivo de construir as reviravoltas é manter os jogadores fora da zona de conforto, com os nervos à flor da pele, e olhando ao redor. Se a narrativa não admite reviravoltas, então finja-as ou encurte o cenário. Essa incerteza leva à contemplação do desconhecido; enquanto isso acontece, o MJ tem a chance de aumentar a tensão e o horror, ou pontuar com mais sangue e revelações horríveis.

A RECOMPENSA

A recompensa é o grande momento: o mal supremo confronta os heróis! É aqui que você deve vir com tudo. Se você não assustar os jogadores agora, não o fará pelo resto da sessão.

De preferência, a recompensa deve ocorrer o mais próximo possível do momento em que os jogadores deduziram toda a extensão do horror. Na maioria dos casos, quanto mais tempo eles têm para entender o horror, menos assustador ele parece; não é mais o desconhecido, mas parte do mundo observado. Voltando ao exemplo anterior, suponha que os jogadores tenham as pistas A e C, além de uma pista falsa assustadora e perturbadora (mas basicamente cosmética). Depois de pensarem sobre tudo isso o suficiente, eles encontram a pista B (que, talvez, fica bem dentro dos portões frontais do Lugar do Mal). O ideal é que eles deveriam compreender instantaneamente a verdade — cerca de 60 segundos antes de todo o inferno estar à solta. Já que tanto os MJs quanto os jogadores são falíveis, esse tempo não bate algumas vezes. Isso não é fatal, desde que os jogadores estejam suficientemente absorvidos no cenário para aceitarem intuitivamente o inexplicável, ou desde que o horror seja assustador o suficiente para que mesmo um período de reflexão sobre ele cause arrepios.

Nenhum olho humano pode isolar a coincidência infeliz de linhas e locais que sugerem malignidade na fachada de uma casa, e no entanto alguma justaposição demente, algum ângulo defeituoso, algum encontro fortuito de telhado e céu transformavam a Casa da Colina em um lugar de desespero, mais amedrontadora porque a fachada da Casa da Colina parecia estar acordada, vigiando pelas janelas vazias e erguendo com sarcasmo a sobranceira de uma cornija.

– Shirley Jackson, *A Assombração da Casa da Colina*

VÍTIMAS: COMO CRIÁ-LAS E MALTRATÁ-LAS

Para que uma campanha de horror seja realmente horripilante, é necessário um bom suprimento de vítimas. A solução mais fácil é vitimizar os heróis, mas isso raramente é satisfatório a longo prazo (para uma exceção, veja *A Prévia*, pág. 133). Matar os PdJs repetidamente fará com que a maioria dos jogadores perca o interesse no jogo. Assim, vítimas PdMs são necessárias — sacrifícios de sangue para manter o universo do jogo interessantemente horrível.

TIPOS DE VÍTIMAS

Cada vítima deve ser um *indivíduo*, idealmente alguém que os PdJs tenham conhecido, ou com quem possam se identificar, ou pelo menos que tenham alguma responsabilidade de proteger. Esse ideal não é universal; por exemplo, a história estereotipada do “assassino em série” (e muitos horrores modernos que imitam esse padrão) geralmente começa com a morte de alguma prostituta ou um transeunte qualquer totalmente anônimo. Cabe ao MJ dar vida aos mortos durante a investigação, para tornar os heróis parte interessada no direito de vingança da vítima.

Misture os tipos de vítimas abaixo. A menos que o tema do jogo imponha, não faça com que *todos* os vampiros se alimentem de um fluxo contínuo de prostitutas ou virgens.

O Inocente

Este sujeito realmente não merecia o destino que o insensível MJ planejou para ele (ou mais provavelmente ela). A vítima poderia ser um velhinho, uma criança pequena, ou uma doce e indefesa babá. Os personagens deveriam ficar chocados e se sentir violentados com o destino da vítima, e deveriam planejar sua vingança imediatamente.

João Ninguém

Este é o homem comum das ruas. Pode ser o jornalista de quem um personagem compra jornal todo dia no caminho para o serviço, um companheiro de trabalho, ou até o carteiro. A morte do João Ninguém deveria chocar os jogadores simplesmente pelo fato dela ser completamente inesperada e inexplicável.

Ele Merecia

Um tipo muito satisfatório de vítima é aquela que *merecia* morrer, por exemplo, um policial desonesto, um ladrão de rua, um senhorio ganancioso. Mas *nunca* o principal antagonista dos PdJs na campanha — isto tomaria as coisas muito fáceis! Os jogadores deveriam ficar divididos entre o sentimento de alegria pela morte de uma alma tão perversa e o choque diante de outra morte desagradável. E lembre-se que se eles tinham uma razão para não gostar da pessoa, eles podem ser suspeitos de sua morte!

TRUQUES SORRATEIROS PARA VÍTIMAS

Incriminar os heróis pela morte das vítimas é apenas uma das muitas maneiras pelas quais o MJ pode dar uma reviravolta na

“matança de monstros” básica. Escolher cuidadosamente as vítimas, fomentá-las ou até mesmo transformá-las em vilões pode adicionar profundidade (e incerteza importantíssima) a uma campanha de horror.

Dependentes

Enfatizar o perigo que correm os PdMs pelos quais os personagens têm alguma estima, sem de fato matá-los, fará com que os bons jogadores fiquem preocupados — e preocupação é uma emoção adequada nesse caso. O perigo não tem de ser evidente. Lembre apenas aos jogadores cujos PdJs têm Dependentes, que neste tipo de campanha os Dependentes podem acabar envolvidos a *qualquer momento...* especialmente quando anoitece, e é noite de lua cheia.

Intrigas Diabólicas de Longo Prazo

Um mestre perverso criaria PdMs — vítimas — com personalidades bem desenvolvidas e as apresentaria aos jogadores muito antes deles de tomarem necessários. Estes personagens deveriam ser construídos durante o decorrer de algumas sessões de jogo. Os PdJs devem vir a conhecê-los, talvez confiar neles, ou até mesmo passar a pensar neles como amigos ou aliados. Sem dúvida, os *jogadores* deveriam acreditar na existência deles como parte de suas vidas, sua senhoria, o delegado que ouve seus depoimentos inacreditáveis, o repórter sabichão que cobre suas histórias.

Em pouco tempo, os jogadores passarão a acreditar neles, principalmente se o PdM for amigável ou tiver algum talento incomum e útil. Então quando algo horrível acontecer com o PdM, o efeito sobre os jogadores será muito maior.

E não precisa ser um final sangrento. Se a velha senhoria, que os PdJs conhecem há muitos anos no tempo de jogo, desaparecer sem deixar vestígio algum a não ser uma trilha de muco verde *e nunca mais se descobrir muito sobre o assunto*, a imaginação dos jogadores irá assombrá-los por um bom tempo.

Uma Serpente no Gramado

Esta é uma variação diabólica desta técnica de criar um PdM e mantê-lo por perto por um bom tempo — talvez por uma aventura inteira. Então, numa aventura posterior, quando os jogadores passarem a contar com aquele PdM, (como sendo parte da decoração!)... faça com que ele/ela se revele um vilão ou até mesmo um monstro! Uma reviravolta similar pode fazer com que uma das primeiras vítimas apareça no final como sendo o monstro.

Bom Te Ver de Novo

Qualquer PdJ morto torna-se imediatamente um “patrimônio” do MJ. Entre possessões demoníacas, fantasmas, zumbis, mutantes carniciais infectados por fungos e outras coisas do gênero, você nunca sabe quando poderá rever um velho amigo. O reaparecimento oportuno de um PdJ morto — ou pelo menos de seu corpo — com certeza deixará os jogadores impressionados.

UM BOM HOMEM MAL É DIFÍCIL DE ENCONTRAR

Heróis merecem vilões dignos de seu aço (ou chumbo, ou raios laser). Os jogadores certamente esperarão que haja alguma força motriz por trás de todo o horror aleatório pelo qual seus personagens se arrastaram. Se essa força é inteligente — um verdadeiro vilão — então interpretá-la dá ao MJ uma chance de brilhar. O MJ também pode usar a inteligência de um vilão para aumentar o horror um pouco.

FERAS E VILÕES

A distinção básica entre feras e vilões é que os vilões são inteligentes. As feras podem perseguir os heróis por instinto, caçá-los com astúcia e atacá-los com sutileza, mas se não agirem com inteligência, não serão verdadeiros vilões. Por exemplo, Michael Myers em *Halloween: A Noite do Terror* é uma fera; seus ataques às várias babás são realizados com (apenas) a astúcia e selvageria de um animal predador. Freddy Krueger de *A Hora do Pesadelo* é um

vilão; ele planeja aprisionar os adolescentes que atravessam seu caminho, é motivado pela vingança e reage às suas defesas com contramedidas inteligentes.

Isso não quer dizer que as feras devam sempre atacar em ondas irracionais, ou não ter comportamento ou motivação racional. Eles podem, é claro — tanto a onda imparável quanto o ataque irracional são marcas registradas do gênero de horror. No entanto, é razoável fazer uma matilha de lobisomens pelo menos tão astuta quanto uma matilha de lobos normais, por exemplo; esse é um desafio mais do que suficiente para a maioria dos grupos. Eles atacarão os retardatários e os fracos, recuarão para uma distância segura para perseguir de longe quando encontrarem resistência e tentarão conduzir a caça para um terreno inseguro.

Se esses lobisomens raciocinam onde o grupo provavelmente estará (em vez de apenas atingir o mesmo “campo de caça” a cada lua cheia), eliminam quaisquer observadores, preparam emboscadas ou armadilhas, atacam o inimigo mais forte (ou o obviamente mágico) primeiro, ou de qualquer outra forma demonstram que eles são seres calculistas, reagindo, então eles se tornam vilões. E, se passar um pouco do ponto, os heróis provavelmente estarão condenados — o MJ quase sempre pode coordenar os ataques dos vilões de forma mais eficaz do que os jogadores podem organizar suas defesas.

Esta é uma das razões pela qual a maioria dos cenários de horror tem apenas um vilão (se tiver) de cada vez. O lobisomem líder usa seu cérebro e os outros simplesmente seguem as ordens como bons soldados de tropas de assalto. Isso tende a equilibrar um pouco mais o cenário. Um único vilão também ajuda a focar o medo dos jogadores e a atenção do MJ. A menos que os jogadores e o MJ estejam acostumados a cenários de múltiplos alvos, ter vários vilões muitas vezes apenas confunde o problema.

MOTIVAÇÕES DOS VILÕES

Ao construir um cenário — especialmente um de horror — sempre considere as motivações do vilão. Mesmo que seja apenas uma questão de decidir se o vilão é um alienígena homicida ou um vampiro sedento, *alguma* motivação é necessária. Isso determinará as prováveis ações do vilão. Se o vilão está simplesmente tomado por uma mania homicida ou um frenesi alimentar, então ele não vai parar o massacre dos heróis por nada; o cenário será uma história angustiante ininterrupta, ou uma história de “perseguir a criatura até seu covil”. Se o necromante tiver que abrir o Portal do Sono para os Cães Sonhadores Malignos, ele procurará proteger a localização do Portal; que provavelmente se tornará o Lugar do Mal no clímax.

A questão da motivação também aborda se o vilão luta até a morte ou foge para a segurança de algum lugar ainda pior. A maioria dos seres inteligentes, e quase todos os animais, não lutarão até a morte sem uma razão tremendamente importante. O MJ deve saber essa motivação, e talvez até mesmo deixar os jogadores saberem dela nas sessões de investigação ou reviravoltas iniciais que abrem o cenário. Isso pode ser usado — e *deve* ser usado, se possível — para construir a at-

É Só o Vento

Muitas lendas do sobrenatural são explicações imaginativas para mistérios mundanos, como pegadas ou ruídos estranhos. Uivos tristes tarde da noite podem ser atribuídos a tudo, desde um cachorro solitário até o soprar do vento, mas as pessoas acham as lendas de lobisomens muito mais emocionantes! Se uma história como esta pega, então há quem vá procurá-la em vez da verdadeira causa. Isso leva a uma situação de profecia auto-realizável na qual o caçador de lendas se convence de que *qualquer coisa* que encontrar é evidência da existência da lenda.

Essa caçada pode ser uma boa pausa do batente regular de horror, e jogará os jogadores em um loop quando perceberem que o misterioso fantasma que assombra o cemitério da cidade não existe. Também pode redirecionar seu pensamento para abordagens mais científicas de investigação — se eles tivessem descartado a lenda do fantasma desde o início e examinado as evidências, poderiam ter economizado muito trabalho. Algumas lendas podem ser fabricadas deliberadamente, talvez para atrair turismo ou desviar a atenção da atividade criminosa... ou de um fenômeno sobrenatural diferente, mas *real*.

Lembre-se de que muitas pessoas consideram *todas* as lendas sobrenaturais como farsas. Em jogos ambientados no presente, isso incluirá a maioria dos PdMs que os PdJs tentam impressionar. Convencer os outros da verdade por trás das lendas requer bons níveis de habilidade em Diplomacia, Oratória ou mesmo História ou Antropologia. Em termos de testes de reação, os investigadores ocultistas precisam de reações “Muito Boas” ou melhores que isso para conseguir ajuda das autoridades, que são os maiores céticos entre todos. O MJ deve aplicar modificadores de reação com base na qualidade da evidência que o grupo apresenta, com as evidências físicas ganhando os maiores bônus.

mosfera de medo. Deixar cair a pista de que a Rainha das Aranhas de Sangue está disposta a fazer qualquer coisa para proteger seus ovos deve arrepiar qualquer jogador que pare para pensar no que “qualquer coisa” pode significar.

*Demônio? Geralmente nós
somos manipuladores.*

*– Ruby, em
Supernatural,
“Enfrentando o Capeta”*

Poder

Talvez a motivação dos vilões mais comum seja o poder. Algo deve ser ganho, destruído ou usado para aumentar o poder do vilão, ou algum oponente (como os heróis) deve ser morto para garantir o poder do vilão. Essa ação não precisa fazer muito sentido superficialmente; necromantes ou cultistas podem realmente ganhar poder através de mortes aleatórias. A razão pela qual o vilão quer esse poder é outra motivação em si (geralmente ganância, conquista política ou uma das outras motivações desta lista) — o poder pelo poder é uma motivação particularmente vazia para um vilão propriamente dito. Já as feras quase nunca agem para aumentar seu poder; planejamento antecipado e premeditação não são marcas bestiais.

Sobrevivência

Alguns vilões — e muitas feras — são motivados pela sobrevivência para fazer os horrores que fazem. Por exemplo, os vampiros precisam beber sangue humano para sobreviver. Este pode ser um mecanismo perfeitamente adequado para um cenário básico de horror: o vilão mata inocentes, os heróis caem no rastro do vilão até o covil e a batalha acontece. Se for um vilão recorrente, destinado a alimentar um arco de história ou toda a campanha, é importante determinar sua motivação para as ações específicas no cenário. Por exemplo, um príncipe vampiro pode ser basicamente movido pela sobrevivência, mas precisa de uma chave mágica para aumentar seu poder sobre os reinos dos sonhos. O cenário é sobre a busca e tentativa de roubo dessa chave. Assim, trata-se da tentativa do vilão de ganhar poder extra para garantir sua sobrevivência.

Legítima Defesa

Muitos vilões são motivados pela própria defesa — os heróis inoportunos continuam interferindo em seus planos e tentando matá-los! Dificilmente se pode culpar um vilão inteligente por querer tomar a iniciativa de mudar isso. Os vilões também podem estar se defendendo contra as ações de PdMs ou da sociedade aleatoriamente; por exemplo, o lenhador se aventurou no bosque Unseelie, então a vila do lenhador (que por acaso abriga os PdJs) deve ser destruída antes que o carvalho negro sagrado seja cortado. As bestas também costumam ser movidas pela própria defesa.

Vingança

Uma variação da legítima defesa é a vingança: o vilão se sente injustiçado por um dos heróis, alguém próximo ou a sociedade em geral. Muitos médiuns, cientistas loucos e outros vilões “intelectuais” parecem ser movidos pela vingança. Vilões vingativos muitas vezes não tomam precauções racionais e podem usar técnicas suícidas. Isso pode torná-los mais difíceis de deter, mas mais fáceis de rastrear.

Mania Religiosa Sombria

O vilão adora uma divindade poderosa, ou até mesmo uma Coisa Que o Homem Não Deveria Saber Que Existe, que exige sacrifícios. Talvez ele deva realizar algum ritual horrível para abrir o caminho para o Anticristo. Ele se opõe a boas divindades (e seus adoradores) em bases teológicas, e procura minar e destruir seus domínios. Isso pode ser visto como outra versão da motivação poder; na verdade, a mania religiosa sombria é uma motivação comum para cenários movidos pelo poder. No entanto, é tão prevalente — especialmente em contos de magia negra ou horror cósmico — que merece sua própria tipificação. Uma divindade capaz de inspirar uma mania religiosa em *feras* seria uma divindade muito perturbadora.

Conhecimento Proibido

Desde Frankenstein (ou Fausto, ou Prometeu), os vilões do horror são movidos pelo desejo de saber demais. Isso pode parecer insanidade (ou nem mesmo uma motivação) para os mal-informados. No gênero de horror, até mesmo buscar poderes mágicos às vezes traz um custo perigoso; a magia em si é algo que o homem não deveria saber que existe. Esta motivação tem muito em comum com o poder e mania religiosa sombria. As feras quase nunca são motivadas pela fome de conhecimento proibido. *Miolos*, sim — conhecimento, nem tanto.

Honra Distorcida

Perfeito para o horror estilo pulp, o vilão trabalha a partir de algum código “heroico”, mas voltado a serviço do mal. Talvez o vilão seja um mercenário contratado para servir a uma força mais sombria, mas que honra seu contrato ao pé da letra. Um vilão imortal, como um vampiro ou um lich (ou uma conspiração), pode estar lutando por uma causa há muito tempo esquecida, como o trono dos reis merovíngios ou a cruzada contra os albigenses. Mesmo que o vilão tenha outra motivação inteiramente diferente, ele pode ter um código *peçoal* ao qual ele se apegue — ele concede aos anões uma morte rápida, ele nunca violará um templo do Deus Esquecido, ou qualquer inimigo tem o direito de desafiá-lo a combate. Isso pode adicionar alguma profundidade e variedade a demônios vorazes idênticos.

Pura Maldade

O poder corrompe e o poder absoluto corrompe inteiramente. O vilão se tornou tão poderoso que a mera moralidade não significa nada; matar, torturar e o resto são simplesmente passatempos agradáveis. Esta parece ser a motivação para alguns vilões, e nem é terrivelmente irreal. Muitas feras também devassam por puro prazer — especialmente no horror de fantasia. O MJ deve fazer um esforço adicional para tornar interessantes os vilões puramente malvados; o poder absoluto também leva a um eventual tédio.

Sem Motivação

Alguns vilões *não* têm qualquer motivação — pelo menos, não uma que os heróis consigam perceber. Os assassinos psicopatas cinematográficos parecem se enquadrar nessa categoria, se ignorarmos as obscuras teorias freudianas sobre seu passado. As ações do vilão podem ser mera coincidência; Albuquerque está na rota de voo dos discos. O horror cósmico niilista extrai seu poder da noção de que nada tem qualquer propósito, incluindo os atos de Divindades Cósmicas, Anciões e seus Servidores. E os feitos dos feras muitas vezes não têm explicação além do instinto ou do acaso.

OPORTUNIDADE

O MJ deve considerar como os vilões conseguirão a oportunidade de arruinar a existência dos heróis. Em alguns cenários, os próprios jogadores proverão essa oportunidade, pois o seu objetivo é rastrear e enfrentar o vilão. Em outros, especialmente aqueles que culminam na Casa Invadida, a oportunidade precisa ser construída. O MJ deve abordar esse problema respondendo a duas perguntas: “Qual é a maneira mais assustadora disso funcionar?” e “O que faz sentido internamente consistente?”

Oportunidades Assustadoras

Oportunidades assustadoras acontecem quando os heróis são de alguma forma limitados. Eles podem ser fisicamente contidos, embora a maioria dos jogadores se oponha a cenários de “captura”. Eles podem ser impedidos pela presença de testemunhas (por exemplo, eles não podem atirar na criança-demônio enquanto os policiais estão observando), ou de dependentes ou inocentes (por exemplo, os lobisomens atacam enquanto o herói está levando seu acompanhante do cinema para casa). Eles podem simplesmente ter limites em seu tempo e atenção. Se o MJ estiver

usando o conjunto das pistas como sua abordagem para construir as reviravoltas, os jogadores já distraídos e atormentados podem ser bombardeados com presságios, perseguições, ataques e atmosferas em geral. Lance mão desses elementos no tempo certo para que os jogadores estejam prestes a explodir quando atingirem o clímax do cenário — ou mova a recompensa para o lugar no tempo (e localização no mundo do jogo) onde essa explosão acontecerá.

Oportunidades Sensatas

Oportunidades sensatas dependem das defesas dos heróis e dos meios e motivações dos vilões ou feras. Os PdJs raramente devem ter defesas perfeitas em jogos de horror (especialmente porque o MJ deve ficar relutante em distribuir ou permitir tais coisas), mas deve haver alguma maneira lógica para os vilões encontrarem seus pontos fracos. Se esta “maneira lógica” é a tortura e mutilação do mordomo de confiança do grupo — cujo cadáver mutilado pode aparecer a qualquer momento para um efeito máximo de horror — então quanto mais, melhor! Nem feras nem vilões normalmente fazem ataques suicidas. Os vampiros tradicionais não atacam ao meio-dia de um domingo, por exemplo — isso não seria sensato ou assustador.

Uma oportunidade de vilão particularmente diabólica é aquela que os próprios aventureiros acabaram criando. Se eles pegaram um anel do corpo do zumbi que os atacou, talvez o vilão possa usá-lo como uma espécie de conexão mágica com a pessoa que o está usando. Se eles lerem em voz alta a inscrição esculpida na parede da tumba, isso pode desencadear a maldição da múmia ou a ira dos deuses das trevas. Em cenários de Casa Invadida (pág. 130), se os heróis trouxeram algo maligno ou antinatural (por exemplo, o anel de zumbis mencionado acima) para um local seguro, esse pode ser o meio de entrada para os horrores que estão do lado de fora.

Morre Mil Vezes o Covarde Antes da Morte

Depois de algumas sessões de horror, os supostos heróis podem começar a tomar o que parecem ser precauções sensatas: eles param de entrar na cripta, simplesmente dinamitem o velho moinho deserto, nunca leem nenhum pergaminho sobrenatural, sempre deixam o baú selado e possivelmente até passam para o próximo ducado para cultivar o abacate perfeito. Em suma, eles se tornam covardes. A covardia pode ser uma reação compreensível no mundo da maioria dos jogos de RPG de horror, mas nunca deve ser sábia. Isso porque causa um curto-circuito na atmosfera de medo dos jogadores e estraga toda a diversão do MJ.

O MJ deve se esforçar para manter a ação em movimento. Se os heróis tiverem ganchos ou desvantagens de personagens (ou perícias ou vantagens!) que os tornem especialmente suscetíveis à curiosidade, fascínio ou mesmo possessão, o MJ deve invocá-los para dar um curto-circuito nas estratégias covardes. O padre pode se ver sonhando com o baú lacrado noite após noite até que finalmente ele sonha que o abre — e se vê acordado ao lado do baú, que de alguma forma foi destrancado. Outra ótima maneira de arrastar a ação de volta para o

Lugar do Mal ou para a tensão de um cenário de horror é com PdMs. Se o grupo não fizer isso, deixe seu mentor de confiança ler o pergaminho sobrenatural em voz alta, ou faça a irmã de alguém vagar pela cripta à noite.

Ainda mais importante, o MJ deve fazer todo esforço para demonstrar que os aventureiros *precisam* do conhecimento ou da realização que estão evitando; por exemplo, se eles se recusarem a ler o tomo blasfemo, eles nunca encontrarão a mágica que torna sem efeito os poderes mentais do lorde lich. Essa demonstração por parte do mestre pode ser ativa em vez de passiva: o vilão rouba o baú lacrado e o abre quando as estrelas estão alinhadas corretamente para que os males internos prosperem; o fato de dinamitar o moinho só dá mais tempo para a Coisa no Porão crescer; e assim por diante. Os jogadores devem aprender que existem apenas duas opções no horror: enfrentar seus medos agora ou deixá-los crescer e ficar ainda mais fortes. Se eles somente aprendem isso às custas da vida, sanidade ou vidas de um ou dois heróis, então isso é apenas parte do processo de aprendizagem.

Quem Ameaça Quem?

A natureza da relação herói-vilão é uma fonte fértil de tramas e armadilhas. Ela cria oportunidades de escolha para ação do vilão, assim como impede outras. Os heróis se opõem conscientemente ao vilão? O vilão conscientemente se opõe aos heróis? Muitas vezes, um desconhece a existência do outro. Os heróis podem não saber do culto do Senhor Sob o Gelo, enquanto os vis augúrios dos cultistas os advertiram sobre os planos dos heróis. Alternativamente, o culto pode não saber que esta cidade tinha seus próprios defensores místicos quando eles se estabeleceram; os heróis têm a vantagem de ver o mal primeiro.

O “primeiro contato” entre heróis e vilão desempenha um papel vital na determinação da



reação do vilão. Se os heróis surpreenderem o vilão, ele pode atacar mais rapidamente e com mais força do que se fosse de outro jeito. Se ele ficar sabendo dos heróis com mais antecedência, ele pode tentar emboscá-los, conspirar contra eles ou suborná-los. Ele pode até *fazer amizade* com um deles, agindo como um PdM confiável e envolvendo sua vítima em um falso estado de confiança. Um MJ particularmente diabólico poderia apresentar tal “vilão amigável” desde o início da campanha — talvez como patrono ou mentor do grupo! Tal vilão pode simplesmente usar os heróis para eliminar sua competição para que ele seja a única força do Ocultismo Sombrio que resta em toda a província, ou ele pode manipulá-los como peões em um tabuleiro ainda maior e mais sombrio.

MEDO, LOUCURA, E DECOMPOSIÇÃO

A maioria dos jogos — até mesmo muitos jogos de horror! — pode funcionar muito bem com as regras de medo e loucura no **Módulo Básico**. Mas alguns MJs, e alguns jogadores, podem querer adicionar alguma variedade ao seu terror. Leia abaixo...

VERIFICAÇÕES DE PÂNICO

A principal mecânica de jogo para RPG de horror em **GURPS** é a Verificação de Pânico (págs. MB360–361). Possíveis gatilhos para uma Verificação de Pânico incluem ver monstros horríveis, encontrar suas vítimas recém-mortas e testemunhar sinais adequadamente assustadores do sobrenatural. Os modificadores dependem das circunstâncias e da pessoa que faz a Verificação de Pânico. Uma equipe experiente e acostumada ao combate do grupo de operações especiais reagirá de maneira bem diferente de um círculo de surrealistas visionários decadentes, bebedores de absinto — os elementos do grupo de operações especiais podem trucidar um bando de lobisomens sem suar a camisa, enquanto os surrealistas podem permanecer calmos diante de espectros alucinatórios saindo da boca de um cadáver. A espécie do aventureiro também pode alterar a equação; *qualquer* encontro no escuro deve implicar em pelo menos um redutor adicional de -1 em Verificações de Pânico para humanos, enquanto os hobgoblins noturnos das cavernas podem, em vez disso, receber penalidades por encontros à luz do dia!

Abaixo estão mais modificadores de Verificação de Pânico para uma variedade de situações aterrorizantes. O MJ é livre para alterar ou ignorar qualquer modificador ou regra opcional que pareça inapropriada, e pode achar que vale a pena explorar a seguinte opção:

Verificações de Pânico Ad-Hoc: Jogar os dados de forma mecânica, consultar e aplicar Verificações de Pânico pode, às vezes, tirar os jogadores do clima de medo que todos trabalharam para criar. Em tais circunstâncias, os jogadores podem permitir que

o MJ simplesmente atribua 1d segundos de atordoamento e siga em frente. Após a ação, os jogadores podem fazer Verificações de Pânico “verdadeiras” e receber quaisquer peculiaridades, desvantagens ou outros efeitos nocivos. Esse tipo de jogo ad-hoc pode incomodar alguns jogadores; nisto como em todas as coisas aterrorizantes, o MJ deve colaborar com seus jogadores para aumentar a cooperação e construir horror.

Monstros

O modificador intrínseco de Verificação de Pânico de um monstro pode variar de -1 (um enxame de ratos) a -10 ou pior (uma Coisa Que o Homem Não Deveria Saber Que Existe). Muitos fatores afetam a capacidade “assustadora” dos monstros, incluindo sua quantidade, familiaridade e proximidade de percepção (pág. MB360). A ameaça *percebida* é o que importa — um vírus espacial gigante pode estar a quilômetros de distância, mas se puder cruzar distâncias interestelares, você não tem dúvidas de que pode chegar até você em segundos, o que faz com que você não receba nenhum bônus pela distância. Modificadores adicionais para monstros incluem:

Tamanho: +1 para monstros pequenos (do tamanho de um cachorro ou menor); nenhum modificador para os de tamanho humano; -1 para qualquer coisa do tamanho de um urso até um elefante; -3 para monstros realmente enormes (como Godzilla ou King Kong); ou -6 para tamanhos incompreensíveis (“Olha lá! O vírus espacial gigante está bloqueando o sol!”). Assim como na proximidade, esses modificadores avaliam as percepções e são subjetivos — *não* use o Modificador de Tamanho do monstro.

Aparência Incomum: -1 para características repugnantes (por exemplo, um rastro de lodo ou um odor fétido); -2 para aparência alienígena (por exemplo, uma cabeça de cinco lados com um olho e duas bocas de cada lado); ou -3 para algo que desafia totalmente as leis da biologia e da física.

Verificações de Pânico Múltiplas

Em algumas situações, os jogadores podem ter que fazer várias Verificações de Pânico para os heróis — geralmente à medida que as coisas vão piorando.

Exemplo: O grupo abre um buraco em uma parede estragada em um ponto onde o mapa indica outra sala adjacente. Com certeza, há um pequeno aposento atravessando o buraco. Eles iluminam o interior, revelando um esqueleto acorrentado à parede oposta. (Todo mundo faz uma Verificação de Pânico sem modificadores.)

Um dos investigadores decide entrar, xinga quando dois ratos correm para um buraco na parede oposta e examina o esqueleto mais de perto. “A julgar por essas marcas, eu diria que esse pobre sujeito foi comido vivo pelos ratos!” (Todo mundo faz outra Verificação de Pânico com -2, ao saber da morte horrível.)

Então, outra pessoa vê um reflexo na luz fraca da lanterna e pergunta: “O que é isso no dedo dele?” O PdJ mais próximo examina o dedo e então recua horrorizado. “Minha Nossa Senhora! Eu reconheço aquele anel! É o Dr. Henderson! (Depois de alguns gritos, todos fazem outra Verificação de Pânico com -2, porque a vítima era um amigo.)

Os modificadores para Verificações de Pânico sequenciais normalmente não são cumulativos. Quando um horror for revelado gradualmente, forçando várias Verificações de Pânico, aplique cada novo modificador a apenas uma Verificação de Pânico. Por exemplo, no exemplo acima, o -2 aplicado à segunda Verificação de Pânico (“... comido vivo pelos ratos!”) não afetaria a terceira (“É o Dr. Henderson!”). Verificações de Pânico repetidas ainda podem cobrar um preço, no entanto.

Efeitos Cumulativos do Medo

Os heróis em uma campanha de horror serão expostos a muitas situações assustadoras; portanto, o MJ pode querer fazer Verificações de Pânico mais difíceis à medida que a vítima fica mais assustada. Para fazer isso, aplique -1 às Verificações de Pânico subsequentes para cada Verificação de Pânico que tiver *fracassado*. Cada Verificação de Pânico *bem-sucedida* remove -1 dessa penalidade conforme a vítima “recupera sua compostura”, apagando a penalidade, mas nunca concedendo um bônus. A penalidade cumulativa dura apenas uma aventura, supondo que os investigadores obtenham uma certa quantidade de descanso e lazer entre as aventuras.

Exemplo: Agatha Witherspoon fracassa uma Verificação de Pânico, então ela terá uma penalidade de -1 na próxima. Ela também fracassa nela, e agora está com -2 de penalidade. Apesar disso, ela é bem-sucedida em sua terceira Verificação de Pânico, então sua penalidade para uma quarta será de apenas -1.

Alguns resultados da *Tabela de Verificação de Pânico* — especialmente novas Fobias e perda permanente de IQ — também afetarão negativamente futuras Verificações de Pânico. Esses efeitos são *adicionais* aos modificadores cumulativos, se estiver usando esta opção.

Para outra visão dos efeitos cumulativos do medo, veja *Estresse e Perturbação* (págs. 141–142).

re sua própria vítima assustadora, ele só precisa fazer uma Verificação de Pânico se o comportamento subsequente de sua vítima for nitidamente antinatural. No entanto, um indivíduo forçado a “abandonar” alguém que ele conhece antes ou depois dessa pessoa se tornar um morto-vivo deve fazer uma Verificação de Pânico com a penalidade adicional de -2 e o modificador de relação com o personagem apropriado abaixo. Por opção do MJ, alguém que deseja atirar na cabeça de sua mãe zumbificada, enfiar uma estaca no coração de sua filha vampira, etc. deve fazer uma Verificação de Pânico antes de agir!

Número e Tipo de Mortos: Encontrar um único corpo humano, ou testemunhar uma morte, é considerado o comum. Números maiores (“Venha cá, sargento, o porão está cheio deles!”) impõe uma penalidade de -1; números incríveis (uma cidade inteira) imporiam -3. Se a vítima for um animal, uma Verificação de Pânico ainda é necessária, mas com um bônus de +4. Um esqueleto não concede um modificador adicional, mas um corpo parcialmente decomposto impõe uma penalidade adicional de -2.

Proximidade: Apenas os dois extremos de proximidade fornecem um modificador. Um encontro a uma grande distância (mais de 400 metros) concede um bônus de +1; um encontro de perto (você abre a porta e o corpo cai em cima de você) impõe uma penalidade de -1.

Relação da Vítima com o Personagem: -6 se a vítima for um Dependente (pág. MB360) — mas mesmo que não seja um Dependente, aplique uma penalidade de -4 para um ente querido, -2 para um amigo ou -1 para um conhecido.

Acontecimentos Bizarros e Sobrenaturais

Não há limite para as coisas estranhas que um MJ pode fazer com os jogadores! Essa categoria solta inclui eventos como abrir a torneira e cair lodo em vez de água, encontrar um gato morto em seu freezer ou encarar uma parede inteira cheia de

baratas de quinze centímetros. Em geral,

quanto mais pessoas afetadas, mais perigo envolvido, e quanto mais estranho o evento, mais severa será a penalidade da Verificação de Pânico. Alguns exemplos:

Uma aparição em um espelho; um quadro caindo da parede: sem modificador

Um uivo antinatural na calada da noite; todas as portas de uma casa se fechando simultaneamente: -1

Uma parede coberta de insetos repugnantes; sangue escorrendo das torneiras: -3

Ser atacado por móveis: -5

O jardim se abre e os zumbis rastejam: -7

Os céus rasgam; os oceanos se transformam em sangue: -10

Cadáveres

A maioria das pessoas no mundo moderno não está familiarizada com a morte; eles devem fazer uma Verificação de Pânico ao encontrar um cadáver. Em campanhas definidas antes da “profissionalização da morte” (por volta de NT6), ou com PdJs de ambientes mais conturbados, o MJ pode dispensar esse teste para cadáveres comuns e reduzir as penalidades para cadáveres mais perturbadores em -1. Muitos fatores afetam o quão assustador tal encontro será, entre eles a aparência do corpo e a relação com o espectador (pág. MB360), e estas considerações adicionais:

Morte: -2 se testemunhar não apenas um cadáver, mas alguém morrendo. *Exceções:* Como é improvável que um assassino conside-

Conhecimentos Esquecidas e Segredos Horríveis

Especialmente em jogos de horror psicológico e cósmico, o horror pode vir não apenas de monstros e cadáveres, mas também da descoberta dos heróis acerca de fatos horríveis sobre o mundo, sobre eles mesmos ou seu lugar no universo. Essas descobertas podem exigir Verificações de Pânico. Já que boa parte da magia de horror acaba forçando o operador a confrontar diretamente, aceitar e, de fato, acolher esse tipo de conhecimento, até mesmo operar uma magia pode exigir uma Verificação de Pânico! Para regras, veja *Magia Temível* no **GURPS Taumatologia**.

Julgar se uma Verificação de Pânico é necessária em um determinado caso, depende da campanha. Em um jogo de horror gótico tradicional, descobrir que o avô enlouqueceu pode exigir uma Verificação de Pânico; em um jogo de agentes de operações secretas de caça aos alienígenas, apenas a percepção de que uma raça alienígena está dando as cartas na agência onde operam, provavelmente os abalaria até o âmago. Em geral, quanto mais clara e completamente a nova descoberta revelar uma Verdade Terrível ameaçando a sanidade ou visão de mundo dos heróis (ou mesmo a visão de mundo na qual eles ainda desejam desesperadamente acreditar), maior será a penalidade da Verificação de Pânico. Alguns exemplos:

Esta informação demonstra a Verdade Terrível, mas pode ser explicada (por exemplo, a arte de grafite graficamente realista nos metrô mostra carniçais matando pessoas): nenhum modificador
Esta informação demonstra claramente a Verdade Terrível; rejeitá-la exige negação intencional (por exemplo, este relatório da polícia de trânsito indica claramente a presença de uma colônia de carniçais nos metrô de Nova York): -1

Esta informação mostra que a Verdade Terrível é mais profunda ou tem um significado mais amplo do que se pensava anteriormente (por exemplo, esses diários provam que um grupo de loucos espalhou colônias de carniçais para o Oregon): -3

A Verdade Terrível atinge diretamente sua vida ou crenças (por exemplo, seu avô de alguma forma se tornou um carniçal e fingiu sua morte): -3

Saber essa informação, ou lançar essa magia, certamente expõe você ou seus entes queridos ao mal, à loucura, ou às Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem (por exemplo, seu avô infectou seus filhos com o vírus carniçal quando visitou você pela última vez): -5

A Verdade Terrível tem alcance global (por exemplo, o culto carniçal existe há séculos e controla as principais instituições de saúde): -7

A Verdade Terrível atinge o cerne de sua identidade (por exemplo, seu avô iniciou você no culto carniçal quando criança e apagou suas memórias disso até agora): -7

Esse conhecimento, ou magia, pode destruir o mundo — talvez isso esteja acontecendo agora (por exemplo, o culto carniçal misturou a vacina da gripe deste ano com o vírus carniçal): -10

ESTRESSE E PERTURBAÇÃO

Em alguns horrores, especialmente aqueles que lidam com Coisas que o Homem Não Deveria Saber Que Existem, certas situações de pânico podem explodir a sanidade daqueles que os contemplam (ou descobrem). A Coisa simplesmente *não pode* existir — a mente mortal não consegue percebê-la e permanecer sã. Sem seguir Lovecraft completamente, uma campanha de horror ainda pode estabelecer uma diferença entre simples terror e choque de adrenalina, e as visões e experiências indutoras da loucura. Uma maneira de fazer essa distinção é separar as Verificações de Pânico em duas categorias: Verificações de Pânico comuns, que causam *Estresse*, e *Verificações de Pânico de Degradação da Sensatez*, que causam *Perturbação*.

Nesse modelo, fracassar em uma Verificação de Pânico comum causa os efeitos na *Tabela de Verificação de Pânico* e acrescenta -1 ao Estresse — ou -3 em uma falha crítica. Verificações de Pânico de Degradação da Sensatez funcionam de forma semelhante, mas pioram a Perturbação em vez do Estresse. A vítima tem uma penalidade cumulativa em *todas* as Verificações de Pânico igual ao valor atual de (Estresse + Perturbação)/2, arredondado para baixo, *contra* ele. Jogos de horror cósmico implacáveis com estímulos verdadeiramente degradadores da sensatez podem reduzir pela metade apenas a penalidade do Estresse! Enquanto Estresse

Não Apenas Atordoado

A *Tabela de Verificação de Pânico* (págs. MB360–361) depende muito de resultados de “atordoamento”. Em casos curtos (um ou dois segundos), não atrapalha tanto — mas quando o atordoamento persiste, os jogadores podem passar um combate inteiro sem nada para fazer além de se defender com redutor de -4. (Desmaiar é ainda pior, mas *tem a intenção* de transformar a vítima em isca de monstro.) Embora o MJ deva tentar tornar os combates aterrorizantes o suficiente para capturar a atenção de todos, mesmo aqueles que interpretam personagens inativos, existem várias alternativas para atordoar:

Percorrendo a Lista: O jogador sempre pode sugerir um resultado *pior* (mas talvez mais divertido de interpretar!) na *Tabela de Verificação de Pânico*. O MJ deve certificar-se de que essa escolha seja pelo menos tão inconveniente — se não tão cansativa — quanto ficar atordoado.

Voar ou Endoidar: As alternativas poéticas para “paralisar”. Após um segundo de atordoamento, o personagem deve fugir da situação com seu Deslocamento mais alto ou atacar o es-

tímulo assustador como se tivesse Fúria. Se ele já tiver uma desvantagem semelhante (Covardia ou Fúria), ele deve fazer um teste contra o *menor* valor entre Vontade ou o número de autocontrole dessa desvantagem para sair dela.

Atordoamento é Divertimento: Desde que o personagem não esteja fazendo nada de útil, e só defenda com uma penalidade de -4, ele não precisa ficar parado. Ele pode correr em pequenos círculos histéricos (fazer um teste para sua direção aleatoriamente a cada turno, como em *Dispersão*, pág. MB414), ou desmoronar e gemer, ou gritar a plenos pulmões, ou reclamar e balbuciar, ou qualquer coisa nesse sentido. Se o MJ concordar que o movimento é taticamente inútil, ele pode até deixar a vítima tentar tirar fotos, enviar mensagens de texto freneticamente com a sua localização, ou sacar sua arma apenas para soltá-la de dedos inertes e persegui-la pelo chão. O MJ deve permitir qualquer ação livre durante o “atordoamento do horror” que não foi causado por uma criatura deliberadamente tentando paralisar suas vítimas no lugar.

e Perturbação têm o mesmo valor que em Verificação de Pânico, registre-os separadamente — eles funcionam de maneira diferente em outros aspectos.

Estresse

O estresse representa o nervosismo temporário causado pelo susto. Ele é reduzido a uma taxa de -1 a cada 10 minutos gastos em relaxamento mental, definido como qualquer situação em que se aplicaria o bônus de +4 ou melhor para “tarefas rotineiras” (pág. MB345), desde tiro ao alvo até um passeio de domingo. Assim como uma refeição enquanto descansa restaura um PF adicional, o MJ pode determinar que certas indulgências (conhaque, massagem, sexo, etc.) apagam um ponto adicional de Estresse.

O MJ é bem-vindo para aplicar penalidades de Estresse não apenas em Verificações de Pânico, mas também em testes de auto-controle (assim, o Estresse pode fazer a Irritabilidade explodir ou transformar uma dose em uma farra desmedida), para testes de habilidade que exigem uma mão firme (por exemplo, Explosivos e Cirurgia), e até mesmo para testes de HT para desempenho sexual, resistência a doenças menores, etc. Indivíduos com Destemor *podem* aplicar seu bônus para compensar esta penalidade, mas Destemor só pode dar um bônus líquido em uma Verificação de Pânico genuína.

Tumores

Alguns comportamentos anormais ou “loucos” diferem da insanidade, conforme discutido em *Causa* (pág. 143), pois é a resposta do cérebro a um corpo estranho — geralmente um tumor. Uma Atribuição ou outro ataque que cause loucura a longo prazo pode realmente infligir um tumor no cérebro do alvo, em vez de perturbar sua química cerebral ou desequilibrá-lo internamente. Outras causas “externas” de transtornos mentais incluem envenenamento por metais pesados, abuso ou abstinência de estimulantes ou alcaloides, sífilis, epilepsia do lobo temporal, doença de Lyme e distúrbios eletrolíticos.

Faça um teste de Psicologia (Clínica) ou Diagnose para identificar uma doença com tal causa externa. Mesmo no mundo real, a cirurgia *funciona* na loucura que tenha sido causada por um tumor; use as regras para neurocirurgia cinematográfica (veja pág. 145). Quando apropriado, condições com causas externas que não sejam tumores podem ser tratadas usando as regras para o tratamento de venenos (pág. MB439) ou doenças (pág. MB443). Para este propósito, cada ponto de personagem de desvantagens relacionadas à “insanidade” é equivalente a um ponto de dano por toxina.

Possessão Demoníaca

Muitas culturas, incluindo a Palestina bíblica, acreditavam que a insanidade era causada por possessão demoníaca — e em um jogo de horror, ela pode ser! Em uma campanha na qual a magia é secreta (págs. 110–111), um teste *bem-sucedido* da perícia Psicologia (Clínica) revela apenas que a doença do paciente possuído não tem causa conhecida. O MJ pode impor uma penalidade de “ceticismo” igual a -3 ou pior em tais testes. Um fracasso diagnostica o problema do paciente como uma loucura convencional; drogas psiquiátricas (pág. 146) prescritas para isso podem reduzir os sintomas, mas vêm automaticamente com efeitos colaterais de -10 pontos.

Em *qualquer* campanha, diagnosticar a possessão demoníaca exige um teste bem-sucedido de Perícia Abrangente (Demonologia), Ocultismo, Teologia ou algo similar — ou em alguns cenários, o uso de uma capacidade sobrenatural como Detectar (Demônios). Curá-la exige Exorcismo (pág. MB199).

Limite de Estresse: O Limite de Estresse de um personagem é sua -Vontade (por exemplo, -11 para Vontade 11). Depois disso, converta os ganhos adicionais de Estresse diretamente como Perturbação.

Perturbação

A Perturbação representa dano mental duradouro resultante de Verificações de Pânico Degradadores de Sensatez, Estresse excessivo ou (dependendo da campanha) drogas ruins, parasitas cerebrais sencientes, magia malévola e experimentos malignos. No final de qualquer dia que não traga nenhum ponto adicional de Estresse ou Perturbação, alguém com Perturbação pode fazer um teste de Vontade, com o sucesso significando que ele perde 1 nas penalidades de Perturbação. O cuidado de um terapeuta adequado com Psicologia (Clínica) ou Médico (Psiquiatria) com NH 12+ concede +1 para este teste — e o terapeuta pode fazer um teste de habilidade na sua perícia uma vez por dia para reduzir *outro* -1 em Perturbação.

O MJ pode aplicar a Perturbação como uma penalidade em testes de Influência, bem como em Verificações de Pânico. É fácil passar por isso quando se está apenas sentado num canto (o que explica não haver penalidade de *reação*), mas ter uma noção frágil da realidade é mais difícil de esconder ao tentar manipular os outros ativamente. A Perturbação também penaliza qualquer teste necessário para estabelecer a sanidade; por exemplo, diante de um juiz ou ao ser entrevistado para sair do hospício. O destemor nunca compensa a Perturbação!

Limite de Perturbação: O limite de Perturbação de um personagem também é -Vontade. Depois disso, converta pontos adicionais de Perturbação em pontos de desvantagem mental permanentes!

A Espiral Descendente

Assim, cada fracasso em uma Verificação de Pânico significa fracassar em mais Verificações de Pânico, com mais frequência. À medida que isso continua, você fica trêmulo e nervoso. Então você se torna retraído e esquisito. E *então* você pega problemas mentais de longo prazo. Você pode se livrar dos tremores com bastante facilidade, mas a loucura dá trabalho, e a loucura duradoura exige pontos.

O MJ decide se um tratamento específico para insanidade pode aliviar o Estresse e/ou a Perturbação. A terapia pode ser médica, mágica ou qualquer outra coisa. Qualquer cura capaz de apagar -1 ponto de desvantagens mentais completas pode remover -2 pontos de Perturbação ou *todo* o Estresse acumulado.

INSANIDADE

A insanidade nos isola do mundo. Ela nos deixa na incerteza: nós realmente experimentamos isso ou estamos perdendo a noção do que é real? Ela é antinatural quase por definição, já que é definida como um afastamento radical da normalidade. Resumindo, é um horror.

Cultistas ensandecidos, revelações repentinas indutoras de loucura, e fobias cósmicas não começaram com Lovecraft — insanidade e horror estão ligados desde pelo menos o tempo dos antigos trágicos gregos. A insanidade como tema também não se restringe ao horror cósmico. O horror psicológi-

co pode centrar-se na desintegração da sanidade do herói; o surrealismo e o horror onírico podem pintar um quadro emblemático de uma mente desequilibrada; e o splatter pode trazer para casa a impermanência e a artificialidade de toda normalidade em primeiro lugar.

Causa

Algumas doenças mentais são causadas pela exposição prolongada a condições que alteram a mente: abuso infantil, combate intenso, estresse implacável, tentativas de lavagem cerebral, uso pesado de drogas psicoativas, etc. Outras condições (por exemplo, alcoolismo, depressão clínica, esquizofrenia e transtorno bipolar) parecem ter um componente genético. Ainda outras doenças mentais se manifestam subitamente, após traumas na infância ou lesões cerebrais. Em muitos jogos de horror — especialmente aqueles aplicam a convenção literária “desmaiar ou enlouquecer” que começou com os góticos, floresceu na era vitoriana e culminou nos pulps — testemunhar horrores aterrorizantes o deixará louco, seja por algumas horas, por algumas semanas, ou *para sempre*. Abaixo estão as regras para o MJ que quiser recriar essa sensação.

Verificações de Pânico e Loucura

Sempre que uma Verificação de Pânico for necessária, faça-a e determine seus resultados como de costume, e então aplique o seguinte como uma sobreposição aos resultados:

- O resultado da Verificação de Pânico é medido em **segundos** (resultados 4–12, 14–16). Faça um teste para ou selecione uma condição de *curto prazo* da Tabela da Loucura da escolha do MJ. A vítima sofre a condição por 2d segundos com um número de autocontrole (se aplicável) de 6. Isso não diminui seu valor de pontos.
- O resultado da Verificação de Pânico é medido em **minutos ou horas** (resultados 17–21, 26–29, 31, 33). Faça um teste para ou selecione uma condição de *médio prazo* da Tabela da Loucura da escolha do MJ. A vítima sofre a condição por 1d horas ou 1d dias — a critério do MJ — com um número de autocontrole (se aplicável) de 9. Isso não diminui seu valor de pontos.
- O resultado da Verificação de Pânico é **drástico ou permanente** (resultados 13, 22–25, 30, 32, 34–40+). Faça um teste para ou selecione uma condição de *longo prazo* da Tabela da Loucura de escolha do MJ. A vítima sofre dessa condição permanentemente, a menos que seja recomprada ou tratada (veja *Cura*, págs. 144–146). Isso diminui seu valor em pontos!

O MJ pode substituir o resultado da *Tabela de Verificação de Pânico* pela sobreposição, ou combinar os dois, ou ajustar o resultado conforme o enredo. No entanto, a menos que ele pretenda ser extremamente cruel, a substituição ou sobreposição por um resultado *permanente* deve ter o mesmo valor total de desvantagem que o resultado original.

Exemplo: O MJ pode substituir a desvantagem física de -15 pontos do resultado 24 por uma desvantagem mental de -15 pontos; ou uma desvantagem física de -5 pontos e uma desvantagem mental de -10 pontos; ou duas desvantagens mentais de -15 pontos com testes de autocontrole de 15 (por -7 pontos cada) e uma peculiaridade física; etc.

O objetivo aqui *não é* fornecer uma experiência realista da insanidade — o que seria desagradável ao extremo para todos e possivelmente ofensivo nessa negociação — mas produzir uma experiência dramática satisfatoriamente assustadora. A loucura, no verdadeiro estilo gótico (e freudiano), deve de alguma forma espelhar o trauma que a causou, ou ecoar os temas abrangentes

da história. Outra opção é uma condição recorrente: sempre que a vítima falha em uma Verificação de Pânico, ela sofre da mesma síndrome! Ajustando os valores do teste de autocontrole, acrescentando pequenos Feições Estranhas (“cabelo branco como osso” é um clássico de horror) e peculiaridades, etc., o MJ pode construir um resultado personalizado com qualquer valor em pontos. As Tabelas da Loucura que se seguem são apenas exemplos; o MJ deve adaptá-los para se adequar ao tom e aos temas de sua campanha, ou até mesmo construir sua própria tabela, seja usando as atribuições descritas em *Condição* (pág. 144), ou do zero.

Quais seriam seus sentimentos, falando a verdade, se seu gato ou seu cachorro começassem a falar com você e a discutir com você com sotaques humanos? Você ficaria esmagado pelo horror. Tenho certeza. E se as rosas do seu jardim cantassem uma música estranha, você enlouqueceria.

– Arthur Machen,
“O Povo Branco”

Tabela da Loucura (Gótica)

Resultado (1d) Condição

Condições de Curto Prazo

1	Calafrios (-2 à DX) por 1d segundos
2	Histeria (Soluços) (pág. 144) por 2d segundos
3	Flashbacks (Grave) (pág. MB140) por 2d segundos
4	Pesadelos (pág. MB152) para 1d noites
5	Piromania (pág. MB153) por 2d minutos
6	Ecolalia (pág. 144) por 1d minutos

Condições de Médio Prazo

1	Confuso (pág. MB128) por 1d horas
2	Vozes Fantasmagóricas (Diabólica) (pág. MB161) por 1d horas
3	Cegueira Histérica, equivalente a Cegueira (pág. MB125), por 2d horas
4	Transtorno do Pânico (pág. 144) por 1d horas
5	Atordoado por 1d segundos, depois Regressão Infantil (pág. 144) por 1d horas
6	Sonambulismo (pág. MB157) por 1d noites

Condições de Longo Prazo

1	Lunático (pág. MB148)
2	Amnésia Psicogênica (pág. 144)
3	Regressão Infantil (pág. 144)
4	Obsessão (pág. MB151)
5	Mania (pág. 144)
6	Desdobramento de Personalidade (pág. MB132)

Tabela da Loucura (Realista)

Resultado (1d) Condição

Condições de Curto Prazo

1	Histeria (Risos) (abaixo) por 2d segundos
2	Afasia (abaixo) por 2d segundos
3	Mania Homicida (abaixo) por 3d segundos
4	Mania Suicida (abaixo) por 2d segundos
5	Catatonía Leve, equivalente a Mentalidade de Escravo (pág. MB151), por 2d segundos
6	Paralisia Frente ao Combate (pág. MB152) por 2d segundos

Condições de Médio Prazo

1	Amnésia Psicogênica (abaixo) por 1d-2 dias (mínimo 1 dia)
2	Obsessão ("Mantenha este objeto ou pessoa em segurança") (pág. MB151) por 3d horas
3	Afasia (abaixo) por 2d horas
4	Transtorno Viciante (abaixo) por 1d dias
5	Ansiedade de Tensão Motora (abaixo) por 1d dias
6	Hebefrenia (abaixo) por 2d horas

Condições de Longo Prazo

1	Depressão (abaixo)
2	Mania Religiosa (abaixo)
3	Maníaco-Depressivo (pág. MB149)
4	Terror Noturno (abaixo)
5	Transtorno do Estresse Pós-Traumático (abaixo)
6	Transtorno do Pânico (abaixo)

Condição

O *Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais* da Associação Americana de Psiquiatria (DSM-IV) lista 297 transtornos em suas quase 900 páginas. O **GURPS Horror** não — ele favorece a essência temática sobre o rigor clínico. As condições listadas abaixo vêm tanto da literatura médica quanto do horror, com o objetivo de fornecer variedade ao MJ que quer personalizar as Tabelas da Loucura para o tema, gênero e modo de sua campanha. As condições abaixo não aparecem todas nas tabelas apresentadas, e o MJ é encorajado a acrescentar outras!

Esta lista omite pela questão da obviedade qualquer distúrbio com o mesmo nome da desvantagem que o representa; ex., Lunático, Obsessão e Fobia. Ela aborda condições menos óbvias, muitas delas melhor construídas usando várias características possíveis. As desvantagens mais características aparecem primeiro em cada caso, mas as doenças mentais são síndromes que trazem muitos sintomas e comportamentos potenciais — o MJ é livre para misturar e combinar os sintomas para alcançar os totais de pontos necessários para a loucura de longo prazo, e escolher o que parecer dramático para ataques mais curtos.

Afasia: Gagueira; Incapaz de Falar.

Amnésia Psicogênica: Fantasia (Maior; "Não conheço nenhum de vocês ou como cheguei aqui"); Baixa Autoestima.

Ansiedade de Tensão Motora: Distúrbio Neurológico (Suave); Hábitos Detestáveis (Inquieto); Fora de Forma.

Depressão: Depressão Crônica; Indeciso; Complexo de Culpa; Baixa Autoestima.

Ecolalia: Hábitos Detestáveis (Repete o fala dos outros).

Esquizofrenia: Desatento; Fantasias ou Vozes Fantasmagóricas; Paranoia; Inveja; Gagueira.

Hebefrenia: Gagueira; Fantasias; Compulsão (Risos).

Histeria: Compulsão (Soluços ou Risos) (como em Espirro ou Tosse, pág. MB428); Irritabilidade; Barulhento.

Mania: Excesso de Confiança; No Limite; Pouco Sono.

Mania Homicida: Apetite Incontrolável (Assassinato); Sangüinolência; Fúria.

Mania Religiosa: Compulsão (Oração); Fanatismo (Religioso); Fantasias; Megalomania.

Mania Suicida: No Limite; Complexo de Culpa.

Pesadelos: Pesadelos; Sono Leve; Insone.

Regressão Infantil: Fantasia (Maior; "Tenho 10 anos."); Confuso; Fácil de Decifrar; Temor.

Síndrome do Pânico: Ataques de Pânico (págs. 26–27); Timidez (Incapacitante); Fobia (Espaços Abertos).

Transtorno Alimentar: Compulsão (Comer Terra); Gula; Obsessão (Jejum).

Transtorno Explosivo Intermitente: Impulsividade; Irritabilidade; Fúria.

Transtorno Obsessivo-Compulsivo (TOC): Baixa Autoestima; Fobia (Sujeira); Sem Imaginação; Compulsão.

Transtorno Viciante: Vício; Alcoolismo; Luxúria; Jogatina Compulsiva.

Transtorno de Conversão: Dor Crônica; Compulsão (Chamar Atenção).

Transtorno de Estresse Pós-Traumático (TEPT): Depressão Crônica; Complexo de Culpa; Pesadelos; Ataques de Pânico (págs. 26–27).

Cura

Verificações de Pânico padrão, *Verificações de Pânico e Loucura* (págs. 143–144), *Perturbação* (pág. 142), etc. podem resultar em peculiaridades, Fobias e outras desvantagens permanentes. Tais condições de longo prazo tornam-se parte da descrição de personagem de quem as tem, reduzindo seu valor total de pontos. Ele pode removê-los gastando pontos de personagem ganhos conforme descrito em "*Recomprando*" *Desvantagens* (pág. MB121), com uma ressalva: os problemas eliminados dessa maneira não desaparecem até que *pelo menos* um mês tenha se passado no mundo do jogo por ponto recomprado.

Exemplo: A personagem de Sara, Lady Hindmarch, adquire Obsessão (Destrua todos os vampiros!) [-10] após um encontro infeliz com le Comte de Tienne. Sara imediatamente gasta 10 pontos de personagem ganhos para recomprar a desvantagem. No entanto, Lady Hindmarch sofrerá sua obsessão por pelo menos 10 meses de jogo a partir do momento de sua fuga por pouco bem-sucedida. Mesmo depois desse momento, Sara pode querer continuar a interpretá-la como alguém resolutamente anti-vampiros.

Terapia

Qualquer pessoa sob os cuidados de um profissional de saúde mental competente (alguém com Medicina (Psiquiatria) com NH 12+) pode obter ajuda para se recuperar. O terapeuta faz um teste de Medicina (Psiquiatria) para tratar o paciente. A critério do MJ, um sucesso com Leitura da Mente, Invasão Cerebral, Hipnotismo ou algo semelhante — ou algo como entrar nos sonhos do paciente usando Sonhos — pode conceder um bônus de +1 ou mais neste teste. Um teste de terapia bem-sucedido significa que o paciente ganha um ponto de personagem "bônus" que ele pode aplicar apenas para recomprar sua condição; um sucesso decisivo concede dois pontos. Um fracasso não tem efeito. A falha crítica *custa* um ponto ao paciente; ou exacerba sua condição adicionando uma peculiaridade ou diminuindo um número de autocontrole, ou remove um ponto de bônus ganho anteriormente.

Um paciente em terapia ambulatorial (pelo menos duas horas por semana com o terapeuta) pode se beneficiar de um teste de terapia por mês de jogo. Um paciente sob cuidados em tempo integral, seja em casa ou em uma instituição, recebe um teste de terapia uma vez por *semana* de jogo. Se em qualquer ponto durante o tratamento ele fracassar em uma Verificação de Pânico por um choque semelhante ao que o desequilibrou, ele imediatamente perde todos os pontos de bônus da terapia *não gastos*!

Em NT7, um médico que obteve sucesso em um teste de terapia para um paciente pode tentar um teste separado de Medicina (Psiquiatria) para prescrever drogas psiquiátricas (pág. 146) para aquele paciente após três meses de jogo. No NT8+, é necessário esperar passar apenas um mês após um sucesso.

As variações dessas regras incluem:

Cuidados Domiciliares: O melhor cuidado possível é em casa ou em algum lugar semelhante privado e amigável, com poucos ou nenhum outro paciente competindo pelo tempo e atenção de um cuidador atencioso e carinhoso. O cuidador faz um teste de habilidade semanalmente, como na terapia normal — mas em um sucesso decisivo, o tempo de recuperação do paciente *diminui* em um mês, além dos outros benefícios. A critério do MJ, o cuidador pode ser um terapeuta com Psicologia (Clínica); um médico ou enfermeiro com Medicina (Psiquiatria) ou Perícia Profissional (Enfermeiro); uma curandeira ou uma elfa com Conhecimento das Ervas; um clérigo com Psicologia (Aplicada); e assim por diante. Se o MJ concordar, o cuidador pode até ser um ente querido — provavelmente um Dependente, mas outros relacionamentos são possíveis — nesse caso o cuidador faz um teste de Vontade com um redutor de -2 na ausência de outra perícia ou característica que pareça mais sensata.

Exemplo: Lady Hindmarch está em casa em Cotswolds sob os cuidados ternos de seu médico de família. Ele consegue um sucesso decisivo em seu teste de Medicina (Psiquiatria). Lady Hindmarch ganha dois pontos de bônus — e melhor ainda, ela agora sofrerá com sua Obessão por apenas *nove* meses.

Neurocirurgia Cinematográfica: Nesse método, o cirurgião *elimina* a insanidade, deixando apenas o tecido cerebral saudável. A “Crime College” NT(6+3) de Doc Savage usou um exemplo de tal “terapia”, enquanto outro é a trepanação da Idade da Pedra (NT0): abrir um buraco no crânio para deixar os demônios saírem. A neurocirurgia cinematográfica é absolutamente impossível no mundo real antes de, pelo menos, NT9 — embora muitas pessoas acreditassem no contrário. O cirurgião faz um teste de Cirurgia (Cerebral) com um redutor de -3. Um sucesso cura a insanidade instantaneamente, mas inflige uma lesão ao PV igual aos pontos em desvantagens curadas; o paciente então se recupera fisicamente (pág. MB424). Um fracasso inflige ferimentos sem cura; tentativas repetidas funcionam como terapia de choque cinematográfica. Uma falha crítica significa que o paciente morre ou se fica em permanente estado vegetativo (escolha do jogador).

Ninho de Cobras: Algumas instituições *impedem* ativamente a recuperação. A maioria é meramente negligente, estendendo o intervalo de tempo entre os testes de terapia. No entanto, as piores são superlotados, sombrias, infestadas de ratos, ou geralmente assustadores, impondo uma penalidade de até -5 em testes de terapia. Antes do NT6, *todos* os testes de habilidade nas instituições têm o redutor de -5 mesmo nas melhores condi-

ções, que praticamente nunca são obtidas. E é claro que jogos de horror ambientados em qualquer NT estão repletos de psiquiatras loucos usando seus asilos como sedes de cultos sombrios, ou como laboratórios experimentais para Lavagem Cerebral (pág. MB206), Controle da Mente (pág. MB49), ou coisa pior...

Lobotomização: Em 1949, o neurologista português Antonio Egas Moniz recebeu o Prêmio Nobel por sua invenção da lobotomia pré-frontal em 1936. Essa psicocirurgia envolvia fazer furos no crânio e usar fios finos para cortar as conexões entre o córtex pré-frontal e o resto do cérebro. Em 1945, o psiquiatra americano Walter Freeman modificou a técnica de Moniz, usando um simples picador de gelo de cozinha e o mínimo de anestésicos para reduzir custos. O objetivo era reduzir a dor e a depressão em pacientes internados em instituições; o resultado foi mais de 65.000 vítimas lobotomizadas apenas nos EUA, Grã-Bretanha e Escandinávia, até que a prática caiu em desuso na década de 1970. Em termos de jogo, uma lobotomia *bem-sucedida* (teste da perícia Cirurgia) *troca* até -40 pontos de desvantagens mentais pela desvantagem Mentalidade de Escravo; e essa nunca pode ser recomprado. Um fracasso no teste causa qualquer número de efeitos ruins, desde Fúria ou Insensível a perda de Talentos ou IQ, ou até mesmo a morte. Essas regras são para lobotomias cinematográficas feitas às pressas; para orientações de procedimentos limpos e estéreis, consulte o **GURPS Bio-Tech**.

Conte-me Mais Sobre Esses “Vampiros”

Caso os heróis tenham a infelicidade de acabar no asilo de loucos ou nas mãos de um sistema burocrático de saúde mental, eles podem ser diagnosticados com uma doença mental que não têm — ou pelo menos uma que não tenham um excelente motivo para terem. Os diagnósticos que os PdJs de horror podem enfrentar incluem:

Delírio de Capgras: “Os androides estão substituindo seus amigos, não é isso?”

Delírio de Fregoli: “Então o demônio pode ser qualquer um, vivendo em qualquer um que você conheça.”

Esquizofrenia Paranoica: “Então os vampiros podem falar com suas vítimas, e fazê-las fazer coisas, e eles estão caçando você.”

Estado de Fuga Dissociativa: “Então me diga por que você tentou matar o embaixador húngaro.”

Síndrome da Mão Alheia: “De quem exatamente é essa mão, e como ela foi parar no seu braço?”

Síndrome de Ekblom: “Entendo — insetos alienígenas colocaram ovos em seu sangue.”

Transtorno Psicótico Induzido (Folie a Deux): “Vocês obviamente têm conversado muito sobre isso entre si.”

Transtorno de Personalidade Antissocial: “Largou seu emprego... sem relacionamentos estáveis... envolvido em atividades ilegais...”

Transtorno de Personalidade Compulsiva: “Então você sempre tem que usar essa cruz *específica*, e você *nunca* pode olhar para o lado de fora depois de escurecer.”

Transtorno de Personalidade Esquizotípica: “Seus poderes mágicos mostram quais pessoas são os lobisomens?”

Transtorno de Personalidade Limítrofe: “Não, eu não vou deixar você sozinho à noite. Apenas abaixe a perna da cadeira.”

Transtorno de Personalidade Narcisista: “Só você pode nos salvar do Ancião.”+

Terapia de Choque Cinematográfica: Em uma campanha cinematográfica — ou em uma com sondas mentais ultra-tecnológicas, terapia psíquica ou outras possibilidades curingas — os pacientes podem melhorar radicalmente após um tratamento drástico. O terapeuta deve fazer um teste contra Medicina (Psiquiatria) com uma penalidade de -3 ou pior. Em um sucesso, meça o tempo de recuperação restante da insanidade em *semanas* (ou *dias*, para um jogo realmente cinematográfico) em vez de *meses*. Um fracasso significa que o terapeuta deve esperar 1d meses para tentar a terapia de choque novamente, mas a terapia normal ainda é possível. A falha crítica torna a condição permanente!

Drogas Psiquiátricas

A partir do NT7, as drogas podem manter muitas doenças mentais longe das pessoas. Trate isso como um Mitigador (pág. MB113) sobre as desvantagens relevantes. Os medicamentos psiquiátricos geralmente devem ser tomados diariamente e são sempre sujeitos a prescrição médica, para uma limitação líquida de -55%. A interrupção da terapia medicamentosa faz com que as desvantagens originais retornem em 1d dias — e agora elas estão no próximo número de autocontrole mais baixo, ou no próximo nível pior (conforme aplicável) até que o tratamento seja retomado!

Drogas potentes o suficiente para banir completamente os problemas psiquiátricos geralmente vêm com seus próprios efeitos colaterais. Se o terapeuta obtiver uma margem de sucesso de 3+ em seu teste para prescrever a receita, o coquetel de drogas estará perfeitamente equilibrado; um sucesso por 2 significa que vem com -5 pontos de desvantagens de efeitos colaterais; e um sucesso por 0 ou 1 significa que causa -10 pontos de efeitos colaterais. Não é nenhuma novidade que os pacientes tenham que tomar medicamentos para mitigar os efeitos colaterais dos medicamentos que estão tomando para sua condição!

Possíveis efeitos colaterais de drogas incluem Acima do Peso, Confuso, Desatento, Distração, Dorminhoco, Enjoo, Excesso de Confiança, Fora de Forma, Hiperalgia, Impulsividade, Incapaz de Sentir Prazer, Indeciso, Insone, Irritabilidade, Paranoia, Preguiça, Sono Complementar, Sono Leve, e Vício. Essas desvantagens — como as da doença inicial — diminuem o valor de pontos do sofredor. Ao contrário das desvantagens que estão sendo tratadas, porém, os efeitos colaterais não precisam ser recompensados com pontos; eles vão embora “de graça” assim que a condição do paciente estiver curada e ele parar de tomar os remédios.

As drogas psiquiátricas são CL3. O custo varia muito dependendo do plano de saúde, disponibilidade de genéricos, e formulações específicas.

“Sai Dessa, Cara!”

Em alguns jogos de horror, um amigo, curandeiro ou alienista pode realizar uma espécie de triagem psicológica, fornecendo terapia in loco para interromper o comportamento insano no seu curso. *Qualquer um* pode tentar ajudar uma vítima de uma Verificação de Pânico; abordagens consagradas pelo tempo incluem conhaque, sais aromáticos e um tapa na cara. Em um jogo pulp ou gótico, tais paliativos concedem ao receptor um bônus de +2 em seu teste de recuperação ou autocontrole, quando aplicável.

Um profissional com Medicina (Psiquiatria) ou Psicologia (Clínica) pode fazer um teste de habilidade para fornecer “primeiros socorros mentais” a tal vítima. Tradicionalmente, isso envolve um

olhar no fundo do olho e algumas palavras calmantes incisivas, mas viris. A tentativa leva 30 segundos, embora o especialista possa decidir aceitar uma penalidade por pressa (pág. MB346) em combate ou mediante perigo mortal. O sucesso permite que a vítima se recomponha por 1d minutos. Durante esse tempo, ele não sofre os efeitos da Verificação de Pânico inicial, embora possa fracassar em outra Verificação de Pânico nesse ínterim.

Depois, os resultados da Verificação de Pânico voltam a funcionar com força total mais uma vez, e o “relógio da Verificação de Pânico” é reiniciado, *a menos* que o especialista possa fazer outro teste bem-sucedido de Medicina (Psiquiatria) ou Psicologia (Clínica). Cada ponto na margem de sucesso neste teste reduz o tempo total gasto sofrendo os resultados da Verificação de Pânico em 1d minutos.

Essas regras são *cinematográficas*. Mesmo em jogos com toques espetaculares, eles não atenuam os efeitos permanentes ou interrompem os efeitos físicos, como convulsões e ataques cardíacos.

O PODER CORROMPE

Em uma campanha de horror, o MJ pode querer tornar alguns ou todos os poderes sobrenaturais inerentemente maus. As regras de *Magia Negra* no **GURPS Magia** fornecem uma maneira de lidar com isso para magia. Outras opções incluem a estimativa de poder usada pela *Magia Limitada Pelo Limiar* e a Distorção Espiritual de *Espíritos Auxiliares*, ambos no **GURPS Taumatologia**, e o modelo de dívida de pontos da *Magia Meditativa* no **GURPS Fantasy** — todos os quais podem ser interpretados como acúmulos de influências corruptoras que podem eventualmente levar o mago a desenvolver “desvantagens malignas” como Insensível e Sadismo. Essas abordagens às Artes das Trevas compartilham uma característica comum: elas liberam o praticante dos custos imediatos de energia de suas Artes, mas extraem dele um preço muito mais severo mais tarde. Pense neles como maneiras de converter parte ou todo o custo usual de energia em um acúmulo de carma ruim, mácula alienígena, o Lado Negro, influência satânica, *p’o* deformado, dano psíquico, ou o que quer que seja. Esta Corrupção — qualquer que seja sua origem — é resolvida mais tarde através de mecânicas de jogo como testes de Vontade, Verificações de Calamidade, e conversão para desvantagens.

Qualquer um dos sistemas acima pode ser estendido a outros tipos de habilidades sobrenaturais. Desde que a capacidade em questão custe energia (geralmente PF) para invocar, a adaptação é direta. Por exemplo, os demônios podem presentear um homem com uma língua afiada — para melhor espalhar suas mentiras. Isso funcionaria como *Magia Negra*, mas em vez de operar mágicas com custo de energia reduzido, o “pregador sombrio” usaria perícias de Deslumbrar (pág. MB194) sem seus custos usuais de PF, ganhando assim Corrupção. Outras Artes das Trevas em potencial desse tipo incluem as Perícias de Imbuir do **GURPS Power-Ups 1** e o modelo da *Magia Acumuladora de Energia de Caminho/Livro* no **GURPS Taumatologia**.

Algumas capacidades sobrenaturais *não* têm custos de energia associados, no entanto. Exemplos incluem muitas perícias de combate cinematográfico (por exemplo, Arte da Invisibilidade e Arqueiro Zen), o modelo Modelar Efeito da magia de Caminho/Livro, e quase tudo no **GURPS Poderes**. Para casos como os dois

primeiros, penalidades significativas ao NH estão frequentemente envolvidas, e o MJ pode permitir que as Artes das Trevas diminuam essas penalidades em vez de custos de energia. Trate cada -1 em penalidades compensadas pelo uso de Artes das Trevas como um ponto de Corrupção. Um princípio semelhante se aplica às habilidades psíquicas, conforme descrito em **GURPS Poderes Psíquicos**: trate cada +1 no teste de habilidade psíquica como um ponto de Corrupção. Para dons sobrenaturais demarcados em níveis — como a maioria das habilidades psi — o acesso único a níveis mais altos está disponível a um custo de Corrupção igual a 1/5 do custo de pontos de personagem que o usuário teria que pagar pelos níveis adicionais, arredondado para cima. Por exemplo, um psi sombrio com Telecinese 2 [10] poderia estrangular alguém como se ele tivesse Telecinese 10 [50] por meros 8 pontos de Corrupção.

Na maioria das vezes, nenhuma dessas abordagens funciona para os tipos de habilidades sobrenaturais que o **GURPS Poderes** descreve. Esses recursos raramente custam energia para serem invocados e nem sempre exigem testes para serem usados — e os testes que eles exigem raramente sofrem penalidades. Se você quiser cavar as entranhas do sistema, você pode relacionar habilidades com custos de energia através das regras de *Ampliações Temporárias e Trocar Fadiga por Efeito* do **GURPS Poderes**, e então construir a Corrupção decorrente do uso dessas habilidades usando qualquer sistema que você goste dentre esses mencionado acima. Um método mais simples é usar a limitação Corrompedor (pág. 22). Pegar a limitação várias vezes aumenta a quantidade de Corrupção que cada uso da habilidade causa.

Muitos Caminhos para o Inferno: Um Exemplo de Sistema de Corrupção

Este é um sistema de Corrupção relativamente simples, mas secero, para campanhas de horror mágico que tornam a corrupção, a tentação e os perigos do poder um tema importante. Com pequenos ajustes, pode representar a perda de sanidade em um jogo de horror cósmico. Ele apresenta exemplos de respostas para muitas perguntas que o MJ deve fazer ao adaptar um sistema de Corrupção à sua campanha.

Acesso à Magia Corrupta

Descobrir como operar magia Corrupta exige pesquisa ou treinamento em Conhecimento Oculto de algum tipo, ou em invocar demônios. Se o bruxo não tiver Aptidão Mágica, este processo o concederá. Alguns monstros — e todos os demônios — têm magia corrupta inata, mas atualmente isso nem importa para eles. Alquimistas podem ser capazes de criar “elixires de Aptidão Mágica” a partir das glândulas e do sangue de tais seres.

Alternativamente, torne o acesso à Corrupção um recurso de campanha que não tem custo de pontos de personagem. *Qualquer um* pode explorar a Corrupção quando precisar de uma energia extra!

Ganhando Corrupção

Um mago corrupto pode reivindicar pontos de energia sem custo para energizar qualquer mágica ao custo de adicionar um número igual de pontos ao seu total de Corrupção. O MJ pode impor um teto nesses pontos sem custo igual a seis vezes o nível de Aptidão Mágica do operador, mandando-o de volta aos tomos blasfemos ou pentáculos sulfurosos para mais aprendizado. Mágicas operadas usando energia da Corrupção se arriscam na *Tabela de Falhas Críticas em Operações Mágicas* do **GURPS Magia**.

Se comprados na criação do personagem, cada 10 pontos de Corrupção é uma desvantagem no valor de -1 ponto de personagem. Qualquer pessoa — com ou sem Aptidão Mágica — também pode ganhar Corrupção por qualquer um dos seguintes meios:

Aprendendo Conhecimento Oculto: Cada ponto de personagem gasto para comprar Conhecimento Oculto adiciona um ponto de Corrupção. Alguns tomos — especialmente grimórios, ou livros sombrios usados em Magia de Caminho/Livro — podem conter Corrupção mesmo que não ensinem o Conhecimento Oculto diretamente.

Dinheiro Sujo: Lucrar com a venda do olho de um ídolo maligno, gastar ouro pirata amaldiçoado, e transações semelhantes acrescentam um ponto de Corrupção para cada \$1.000 envolvidos. Algumas riquezas horríveis são ainda piores: gastar uma das moedas que Judas ganhou por trair Jesus pode acrescentar 5, 6 ou mais pontos de Corrupção por si só, acima de seu valor comercial!

Encontros Vis: Comer carne humana ou frutas malignas sentientes, dormir com súcubos ou misturar sua força vital com monstruosidade custa 1d-2 de Corrupção *por incidente*.

Feridas Corrompidas: Os dentes, armas ou garras de algumas criaturas — demônios, fantasmas, vampiros e horrores alienígenas especialmente — carregam Corrupção. Cada ponto de dano recebido de um oponente tão monstruoso adiciona um ponto de Corrupção.

Lugares do Mal: Viver ou viajar por uma casa mal-assombrada, um reino sombrio ou outro Lugar do Mal por um mês acrescenta 1d-2 de Corrupção. Alguns Lugares do Mal adicionam Corrupção de forma ainda mais rápida; por exemplo, cruzando o umbral da tumba de um lich. Envolver-se em qualquer tipo de ritual mágico (exceto *possivelmente* uma oração sagrada ou jejum) em um Lugar do Mal acrescenta 1d de Corrupção.

Perturbação: Cada -1 em Perturbação (pág. 142) acumulado adiciona um ponto de Corrupção, pois o sofredor contempla a glória sombria do Mal.

Usando Artefatos Amaldiçoados: Usar um artefato amaldiçoado para um propósito mundano acrescenta 1d-2 de Corrupção. Usá-lo para uma função ritualística (por exemplo, em uma cerimônia) ou por uma razão maligna adiciona 1d de Corrupção. Usá-los para energizar ou causar um efeito sobrenatural adiciona Corrupção igual aos pontos de energia necessários para operar a mágica equivalente.

Magia — a mais negra das magias. Nela minha alma nada, dispersa através dos tempos, presa no mundo desforme.

— David Lo Pan,
em Os Aventureiros do Bairro Proibido

Essas consequências podem ser de conhecimento comum, reveladas durante o jogo por PdMs (“Não vá ao cemitério na véspera de São João, para que não seja amaldiçoado por Belial!”), ou descobertas apenas em um teste bem-sucedido de Ocultismo (ou Conhecimento Oculto).

O MJ mantém o registro do total de Corrupção de cada PdJ em segredo, e é encorajado a mentir como um demônio quando perguntado sobre um total atual: “Não, na verdade você se sente bem. Até melhor do que bem! Sua clareza moral está intacta.”

Efeitos da Corrupção

A corrupção é visível na aura do portador. Seres santos, divinos, ou anti-Corruptos reagem a indivíduos Corrompidos com redutor de -1 para cada 25 pontos completos de corrupção.

Semanalmente, qualquer pessoa com um ponto de Corrupção deve fazer um teste de Vontade com redutor de -1 para cada 10 pontos completos de Corrupção. Um fracasso converte a Corrupção em pontos de personagem negativos, com -1 ponto para cada 25 pontos completos de Corrupção. O MJ pode usar esses pontos para reduzir valores de autocontrole para desvantagens “más” como Sadismo ou Sanguinolência, reduzir desvantagens “boas” como Honestidade ou Pacifismo, impor penalidades à Reputação ou testes de influência com indivíduos bons ou puros, reduzir NH de perícias em combate contra entidades corruptas (metade do custo necessário para reduzir a perícia), impor penalidades em Verificações de Pânico ou testes de Vontade para resistir à posseção ou coisa similar, acrescentar peculiaridades, causar atribulações ou acrescentar desvantagens completas de Luxúria a um Patrono demoníaco (e o Dever associado).

Uma vez que alguém tenha mais de 125 pontos de Corrupção, o MJ pode convertê-los em pontos de personagem negativos, *independentemente* do teste de Vontade. Então, novamente a critério do MJ, ele pode permitir que a Corrupção se acumule, mesmo com fracassos nos testes de Vontade, até uma explosão final!

Converter pontos de Corrupção em pontos de desvantagem *reduz* o total de Corrupção do alvo, já que a impureza o remodela em uma condição (brevemente) mais estável.

Purificando a Corrupção

Existem três maneiras principais de se purificar da Corrupção:

Ato Meritório: Um grande ato virtuoso e altruísta (conforme determinado pelos deuses dessa pessoa — ou seja, pelo MJ) purifica 25 pontos de Corrupção.

Penitência: O indivíduo Corrupto deve isolar-se de sua vida cotidiana e passar cada momento de vigília em oração ou meditação. Isso exige um teste diário de Meditação. A critério do MJ, também pode exigir a orientação de um sacerdote, místico ou guru adequado. Enquanto comprometido com este regime, o penitente purifica 4 pontos de Corrupção por dia. Nenhuma purificação é possível em qualquer dia em que ele fracasse em um teste de autocontrole.



Se Tua Mão é Para Ti Causa de Queda, Corta-a: Certos tomos falam de um ritual pelo qual toda a maldade de um homem pode ser direcionada a uma única parte do corpo, como uma mão ou um olho. Aquele que realizar esse ritual (que cabe ao MJ criar, e ao PdJ encontrar) pode trocar pontos de desvantagem de Corrupção (ou pontos total de Corrupção não-atribuídos, aos usuais 25 pontos por -1 ponto de personagem) por pontos em Maneta (Um Braço), Zorlho, Maneta (Uma Mão), etc., e depois remova a parte ofensora do corpo com uma lâmina. Esta é uma grande oportunidade para o MJ apresentar a parte do corpo decepada como um monstro (veja *Partes do Corpo Independentes*, pág. 19) — ou como um vilão!

A critério do MJ, banhar-se em uma piscina sagrada, ou beber das águas do Ganges, ou a intervenção divina pode purificar parte ou toda a Corrupção. Menos virtuosamente, o mal em alguém pode ser extraído ao pintá-lo em um retrato, drenado em uma esmeralda, ou de outra forma — com o risco muito grande de adquirir um baía de um Destino ruim (pág. MB132). Qualquer purificação desse tipo provavelmente exige tanto tempo e esforço para organizar quanto a penitência equivalente exigiria, no entanto.

Outras Corrupções

Dependendo da cosmologia da campanha, outras fontes de poder podem ser inerentemente (ou potencialmente) Corruptas. A aplicação da limitação Corrompedor a tal fonte cria outra maneira de acumular os pontos. Os poderes da Ordem, do Caos e até do Céu podem “corromper” o usuário indiscriminado, transformando-o em algo mais a seu gosto. Use os pontos negativos da Corrupção para transformá-lo em um Cinzento, uma Coisa Que o Homem Não Deveria Saber Que Existe, um dos Unseelie, ou uma arma angelical implacável e desumana — qualquer um dos quais poderia ser a base para uma campanha de horror impulsional mais pela alienação e isolamento do que pela corrupção em si.

CAPÍTULO CINCO

CONTOS PARA ATERRORIZAR

A máquina se destacava incrivelmente clara contra o céu cor de safira do Caribe, refletindo brilhos ofuscantes de bronze sob o sol escaldante. Era uma máquina, apesar de tudo parecia um inseto de três patas parado ali na baía. Quatro braças, se fosse uma polegada, ainda assim a máquina estava mais alta do que o gurupés do veleiro.

Ao redor, nenhuma pista, exceto uma cortina de algas vermelhas que ninguém a bordo tinha visto antes, nem mesmo Paole, que havia navegado todos os Sete Mares com Dutch e Portugales e o Espanhol. Foi Ammi quem disse que não se tratava de uma máquina de homens cristãos. Talvez os chineses pudessem construir tal maravilha mecânica, disse Ammi, mas não os alemães ou os ingleses nem mesmo o mais inteligente relojoeiro italiano. Paole disse que não achava que aquilo lhe parecesse chinês e, como tinha visto as Docas Cantonesas pessoalmente, todos os homens o ouviram e alguns até acenaram com a cabeça.

Foi o capitão Rogers, como sempre, quem o expôs. “Não importa se vem da China, ou de Davy Jones, ou do Homem da Lua. O que importa é se tem ouro dentro. Desçam os botes!”

Houve uma bela disputa pela tripulação do prêmio, e 10 homens desceram o escaler pelo guincho e pularam nele, puxando os remos com determinação. Paole não era um deles, mas Ammi era, e o Sr. Matthews, que achava que ele deveria ser o capitão, e não hesitaria em dizer isso em terra entre seus comparsas. O feiticeiro vudu do veleiro parecia mal-humorado; ninguém havia perguntado sua opinião. Agora que estava decidido, ele assumiu a outra parte, dizendo que Lebá a havia deixado cair do outro lado do espelho, e que era macumba ruim e azar.

O capitão Rogers o ignorou e ficou de olho no barco pela luneta. “Eles alcançaram a coisa. Faça uma fila rápido — muito bem, companheiros! Agora é Ammi subindo na coisa — ele está torcendo alguma coisa. Forçando a fechadura, provavelmente, um esperto alemão porreta. O que é essa coisa? É um urso ou uma lula, ou — Pelas Barbas do Profeta!”

O capitão deixou cair a luneta e levou a mão ao rosto no momento em que a tripulação do escaler explodiu em bolas de chamas oleosas. O escaler queimou num piscar de olhos, suas pranchas estalando e explodindo com a força de sua combustão repentina.

“Venham todos!” Roger gritou. O feiticeiro murmurou algo sobre Ogum e um mundo de fogo e ferro. Os outros homens olhavam em choque ou agarravam as cordas em pânico.

Rogers rugiu seus próximos comandos, girando o timão em sua mão. “Venha, maldito seja! Toda a vela! E atirem até acabar com a munição das armas a bombordo! Ou essa coisa morre sob pólvora e tiro, ou todos nós queimamos no Inferno de Ogum com Matthews!”



Reunindo os conselhos e conceitos discutidos até agora, aqui estão dois exemplos de estruturas de campanha de horror em estilos diferentes. Cada um inclui uma breve análise em termos dos parâmetros de construção estabelecidos no Capítulo 3, diretrizes de personagens, estruturas narrativas potenciais e sugestões para outras variações. Suplementos **GURPS** existentes (alguns para

a *Terceira Edição*) que ajudariam a construir esses mundos para campanhas de formato longo são citados em pontos apropriados. Embora essas estruturas *sejam* projetadas para dar suporte a campanhas estendidas, ambos podem hospedar cenários de uma sessão com algum sacrifício dos detalhes.

OS MARES DO PAVOR

O próprio abismo apodrecia...

Como, ó Cristo, aquilo foi se dar?

Coisas viscosas e com pernas rastejavam

Sobre o viscoso mar.

— Samuel Taylor Coleridge,
“A Balada do Velho Marinheiro”

Para os europeus em 1674, a América é o novo mundo. É uma terra de maravilhas, onde qualquer conto de viajante ou lenda de marinheiro pode ser verdade. Sereianos mergulham em lagoas negras, serpentes marinhas emergem em oceanos cheios de sargaço, e ilhas aparecem onde nenhuma jamais foi mapeada.

As Américas também são um novo mundo de *oportunidades*. Os conquistadores espanhóis trazem galeões carregados de ouro de impérios da selva caídos — e bravos marinheiros ingleses e franceses “vão por conta”, tornam-se piratas e roubam o que podem dos espanhóis. O nascimento de nenhum homem se volta contra ele, desde que ele possa brandir uma espada e tenha uma bolsa de dobrões para gastar.

E o Novo Mundo é um mundo de *horrores* — antigos e recentes. Piratas enlouquecem na sanguinolência e cometem atrocidades grotescas. Curandeiros do Culto Buzzard e bokors Vudu lançam magias nefastas. Navios fantasmas descem sobre os incautos de dentro do manguezal envolto em neblina.

O Novo Mundo é um mundo ainda não totalmente formado, ao mesmo tempo que é novo demais para ter se estabelecido inteiramente fora do Caos, é tão antigo e fluido quanto o próprio mar. E uma entidade poderosa quer mantê-lo assim, uma enorme fera submarina — talvez o pai de todos os krakens, ou uma monstruosidade fantasmagórica em forma de kraken, ou ambos — conhecido pelos escravos jamaicanos como “Duppy Jonah”. (Um *duppy* é

um fantasma ou um demônio, enquanto Jonah personifica a vida no fundo do mar; os piratas corromperam esse nome para “Davy Jones”.) Duppy Jonah deu nova vida aos terrores ancestrais dos americanos negros, brancos e vermelhos, fervilhando as águas americanas com monstros e alimentando os sonhos de homens maus em terra. Duppy Jonah procura devolver a América ao Caos e criar um reino mágico sem forma no Hemisfério Ocidental.

A CAMPANHA

Gênero: Piratas espadachins. Navios tripulados por zumbis ou esqueletos, capitaneados por necromantes malignos ou piratas fantasmas, vagam pelo Caribe em busca de sangue e magia, e os piratas protestantes juram que os inquisidores em Havana e Maracaibo aprisionam demônios para que guardem o ouro nos galeões espanhóis!

Estilo: Um jogo de horror pulp por excelência, abastecido com qualquer número de monstros horríveis e cultos mortais inspirados em Duppy Jonah e sua prole.

Modo: Um jogo de aventura cinematográfica, cheio de cordas para se balançar, canhões carregados com sal grosso para matar zumbis e esqueletos reanimados empunhando cutelos. A história de fundo é um excelente palco para os jogos no modo Forteano, pois tudo e qualquer coisa pode ser explicado apelando para os sonhos de Caos de Duppy Jonah. As campanhas piratas também podem ser irresistíveis no modo exagerado.

Tema: O tema básico é a luta — os heróis devem derrotar as forças do Caos e construir uma nova civilização no Novo Mundo. Isso é reforçado pela ênfase do gênero no combate físico e pelo clima tempestuoso do mar.

Outros Cenários

Esta campanha obtém seu poder do tema da exploração e da colisão entre a civilização e o selvagem. Duppy Jonah poderia facilmente se tornar o deus do mar etrusco Nethuns em uma campanha de antigos marinheiros gregos colonizando o Mediterrâneo ocidental, ou a velha Baba Yaga em um jogo de colonos medievais nas escuras florestas russas. Os exploradores Steampunk dos confins da África — ou Marte — também podem enfrentar alguma entidade primordial que prefere manter os mapas em branco.

A lenda arquetípica do novo assentamento e da violência nos tempos modernos é o faroeste americano. O Ocidente é o cenário perfeito para um jogo em que um antigo monstro americano (possivelmente um pássaro piasa imensamente poderoso; veja págs. 81–82) usa todos os meios ocultos à sua

disposição para sabotar as ferrovias, as forças legais, e outras armadilhas civilização em seus desertos e montanhas inexplorados. Apenas um pequeno grupo de Agentes da Lei vê a ameaça e luta contra o desconhecido, cavalgando mascarado e disparando balas de prata...

Embora se afaste do tema central da campanha de “civilização vs. caos”, o MJ que quiser usar a *outra* metade do **GURPS Swashbucklers** pode querer conduzir uma campanha ambientada na Paris da era dos Mosqueteiros. Em 1572, um feiteiro francês trouxe um ovo de Duppy Jonah do Caribe de volta para a França e o deixou no andar mais baixo das catacumbas de Paris para eclodir. Na época dos mosqueteiros, a prole de Duppy Jonah se tornou vampiros, lobisomens e outros horrores que atacam os lugares escuros da Cidade Luz.

Nas páginas seguintes estão as histórias escritas no Livro de Sangue. Leia-as, se quiser, e aprenda.

São um mapa daquela estrada escura que conduz para fora da vida e a um destino desconhecido.

– Clive Barker, “O Livro de Sangue”

Parâmetros de Criação

Escala: Em qualquer lugar do prosaico ao épico. Os heróis podem lutar para livrar uma pequena cidade de uma malvada múmia necromante asteca, ou cruzar os Sete Mares lutando contra os servos de Duppy Jonah pelo destino dos continentes. Uma campanha pode começar com uma primeira aventura prosaica e chegar a níveis épicos.

Escopo: Inicialmente, os heróis piratas terão pouco espaço para ação além de seus canhões. Cavaleiros da Espada de Prata (veja abaixo) podem mexer os pauzinhos políticos em níveis mais altos. Aventureiros com um navio de mar poderiam teoricamente operar em um escopo global.

Escopo Visível: Os heróis podem, a princípio, ver apenas assombrações locais ou surtos de monstros, e imaginar a América como uma “terra selvagem” tradicional de fantasia, em vez de uma esfera de Caos. Os Cavaleiros da Espada de Prata podem se deparar com Duppy Jonah, mas só ficam sabendo do alcance de seus poderes à medida que a campanha avança.

Austeridade: Leniente. Entre um estilo pulp e a natureza anárquica do Caribe da ficção pirata, os aventureiros podem se safar de quase tudo, com pouco além do que uma maldição de algum inimigo para desencorajá-los.

Fronteiras: Inicialmente restrito ao Caribe (um Lugar do Mal por excelência), mas potencialmente expansível para todo o Hemisfério Ocidental e os Mares do Sul.

Variações

Esta campanha poderia facilmente se tornar um jogo de horror cósmico, mesmo em níveis de poder cinematográficos, tornando Duppy Jonah um Ancião ou concebivelmente uma Divindade Cósmica (veja *Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem*, págs. 73–76) dedicado ao caos e à loucura turbulenta — embora o tom provavelmente permaneça mais próximo de Robert E. Howard do que de HP Lovecraft. Qualquer campanha que combine espadas afiadas com piratas zumbis pode ser um jogo no estilo splatter. Ao enfatizar Duppy Jonah como uma aberração corruptora do passado, com os mares agitados e furacões a seu comando, e a probabilidade de linhagens maculadas em plantações isoladas na costa jamaicana, um MJ ambicioso poderia conduzir uma interessante campanha “pirata gótica” neste contexto. O MJ em busca de uma campanha mais sombria, “pirata noir”, com tema de corrupção poderia turvar a clara postura moral do estilo pulp: dificilmente se pode deixar de simpatizar com os sacerdotes maias e bokors Vudu que liberam os poderes de Duppy Jonah sobre os homens brancos arrogantes que matam, estupram e escravizam seu povo.

PERSONAGENS

O grupo padrão consiste em PdJs de 150 pontos que pertencem a um bando pirata cinematográfico. O complemento provavelmente inclui pelo menos um “feiticeiro de navio” com Magia Ritualística e mágicas de escola; veja *Magia Ritualística* (pág. MB242) ou, melhor ainda, *Caminhos e Livros* no **GURPS Taumatologia**. Eles lentamente descobrem a verdade sobre o Novo Mundo, enquanto o turbilhão do Caos os suga. Eles podem ser uma “irmandade livre” ou eleger servir a um dos seguintes Patronos:

A Royal Society: Estabelecida pelo rei Carlos II da Inglaterra em 1660 para avançar no estudo da filosofia natural. A Royal Society deseja investigar os rumores selvagens de magia no Novo Mundo e obter espécimes dos estranhos monstros de lá. Em um jogo padrão, é um grupo pequeno e rico, comprado como Patrono (Royal Society; 6 ou menos) [5]. Em uma campanha “clockpunk”, sua vantagem tecnológica a aumenta para Patrono (Royal Society; 6 ou menos; Habilidades Especiais, +100%) [10].

A Ordem da Espada de Prata: Uma ramificação de elite da Ordem do Tosão de Ouro, estabelecida pelo pirata que buscava o Graal, o duque René de Anjou em 1434 para combater a magia maligna nas terras dos Turcas. A Ordem mantém comendas em Paris, Viena, Marselha, Sevilha, Gante, Havana, Panamá e (secretamente) Londres. Todos os cavaleiros da Ordem têm Detectar (Magia) ou (Espíritos) [10], Fé Verdadeira [15] e Visualização [10] — e também Dever (Ordem do Tosão de Ouro; 15 ou menos) [-15]. Cavaleiros devem ser personagens de pelo menos 250 pontos com poderosos rituais mágicos, técnicas mortais de esgrima e talvez um punhado de vantagens cinematográficas, sobrenaturais ou exóticas. A Ordem é uma organização poderosa com treinamento mágico; no Caribe, trate-a como Patrono (Ordem da Espada de Prata; 9 ou menos) [15]. Em um jogo de mosqueteiros, caçando vampiros nos esgotos de Paris, ela se torna Patrono (Ordem da Espada de Prata; 12 ou menos) [30].

Para um jogo menos pirata, os PdJs poderiam ser membros da sociedade Lucumi, um grupo de bons iniciados Vudu que desejam unir homens decentes de todas as raças enquanto protegem negros e mulatos (veja **GURPS Voodoo**), ou membros espanhóis do Oculus Dei, uma ordem recentemente fundada dentro dos jesuítas tentando usar máquinas secretas de cálculo para direcionar a sociedade para a razão e a liberdade (veja **GURPS Steampunk**).

Pirata Cinematográfico (100 pontos)

Atributos: ST 11 [10]; DX 12 [40]; IQ 10 [0]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-1/d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 10 [0]; Per 10 [0]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 6,00 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: 30 pontos escolhidos dentre Per +1 a +6 [5/nível], Ambidestria [5], Duro de Matar [2/nível], Equilíbrio Perfeito [15], Hipoalergia [10], Recuperação Acelerada [5], Reflexos em Combate [15], Resistente a Doenças [Varia], Venturoso [15], Visão Aguçada [2/nível], ou Visão Periférica [15].

Desvantagens: -30 pontos escolhidos dentre Alcoolismo [-15], Amigável [-5], Briguento [-10*], Código de Honra (Piratas) [-5], Cobiça [-15*], Estigma Social (Fora da Lei) [-15], Excesso de Confiança [-5*], Hábitos Detestáveis [Varia], Impulsividade [-10*], Inimigo (Pirata Rival, Governador Espanhol, etc.) [Varia], Insensível [-5], Intolerância (Espanhóis) [-5], Inveja [-10], Sanguinolência [-10*], Senso do Dever (Companheiros de armas) [-5], ou Zorullo [-15].

Perícias Primárias: Armas de Fogo (Pistola) (F) DX [1]-12; Faca (F) DX [1]-12; Remo/Vela (Veleiro ou Sem Motor) (M) DX-1 [1]-11; Sabre (M) DX+1 [4]-13; e Tripulante de Navio (F) IQ+2 [4]-12.

Perícias Secundárias: Briga (F) DX [1]-12; Canhoneiro (Canhão) (F) DX [1]-12; Escalada (M) DX [2]-12; Habilidade com Nós (F) DX [1]-12; Maça/Machado (M) DX-1 [1]-11; e Navegação (Mar) (M) IQ-1 [1]-9.

Perícias de Antecedentes: Arma de Arremesso (Faca) (F) DX [1]-12; Boemia (F) HT [1]-12; Captação (F) Per [1]-10; Conhecimento do Terreno (Caribe) (F) IQ [1]-10; Furtividade (M) DX-1 [1]-11; Manha (M) IQ [2]-10; Natação (F) HT [1]-12; e Sobrevivência (Ilha/Litoral) (M) Per+1 [4]-11.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pag. MB120.

Observações de Personalização

Este modelo pode servir como base para um PdJ pirata cinematográfico de 150 pontos. Em uma campanha pirata realista — ou para marinheiros PdM em galeões espanhóis — baixe a ST e a HT um nível, e a DX em dois níveis, para obter um modelo de 40 pontos; também mude o Sabre para Espadas Curtas. Os capitães piratas devem aumentar o NH em Navegação para 12 ou mais, acrescentar Noção do Clima com NH 12 ou mais, e comprar Liderança e Manejo de Barcos (Navio); A Tática também é útil.

PODERES ESTRANHOS

A magia é secreta ou ridicularizada no chamado mundo civilizado — mas africanos, nativos americanos e piratas experientes a conhecem e a respeitam, ou temem. A campanha “padrão” adota a magia Caminho/Livro, como vista em **GURPS Taumatologia**, mas qualquer sistema funcionará se o MJ o conhecer bem e puder mantê-lo assustador e estranho. Se estiver usando magia baseada em mana, a Europa e as seções europeizadas do Novo Mundo (por exemplo, Cidade do México, Havana e Boston) têm baixa mana. O resto das Américas tem mana normal, mas os europeus nativos precisam de um Antecedente Incomum para possuir Aptidão Mágica ou qualquer conhecimento oculto e sobrenatural. O estado de magia na África, no Oceano Índico, nos Mares da China e no resto do mundo “a leste de Suez” fica a cargo do MJ; muito provavelmente os estados organizados como China, Japão e Índia Mogul também têm baixa mana.

Em um jogo “clockpunk”, os agentes da Royal Society podem usar tecnologia negra, como pistolas de repetição, carregadores de culatra confiáveis, produtos químicos avançados (bombas de gás, drogas da verdade, etc.) planadores e submarinos!

Psiquismo e superpoderes não existem.

AQUI SÃO MONSTROS

Os monstros mais comuns neste cenário provavelmente serão esqueletos (pág. 153) e zumbis (pág. 155), pelo menos para começar. O francês *loups-garou* (veja pág. 72), o mexicano *cihuateteo* (veja pág. 93), demônios europeus (pág. 96) e povo-serpente (pág. 84) à espreita na selva são todas criaturas desse “período” que merecem uma olhada. O MJ pode apresentar *qualquer* monstro com uma consciência limpa, no entanto — as energias turbulentas de Duppy Jonah criaram e preservaram muitas outras criaturas cruéis de tipos e naturezas muito variados.

De acordo com o ritmo acelerado e as raízes pulp desta estrutura de campanha, esses monstros aparecem em formato de bestiário em vez de modelos raciais completos. Os PdJs devem ser humanos, não monstros — o contraste gritante e óbvio entre a humanidade normal e o Caos é uma parte importante do tema deste cenário.

Bolha

Também chamado de “fervura”, ou “ebulição” uma bolha emerge de uma área onde Duppy Jonah é mais poderoso, onde os poderes do Caos são menos restritos. O caos pode formar uma bolha de qualquer coisa, mas a maioria das bolhas são massas disformes, escorrendo de algas marinhas, lodo do pântano, musgo espanhol ou lama do fundo do mar. Elas podem ser de qualquer tamanho, desde o de um gato até o de um escalor, e crescem absorvendo as vítimas. Bolhas normalmente espregitam em lugares úmidos e mal iluminados, esperando que as vítimas venham até elas.

Uma bolha pode envolver uma vítima de até seu próprio peso. Leva três turnos para envolver completamente uma vítima de tamanho humano. Para escapar, a vítima deve vencer uma Disputa Rápida de ST com a bolha; use 1/3 da ST da bolha no primeiro turno, 2/3 da ST no segundo turno, e sua ST total no terceiro turno. Se amigos estão tentando ajudar a vítima a se libertar, cada ajudante pode acrescentar metade de sua ST para a da vítima para o propósito da Disputa Rápida. Uma vítima envolvida passa a sofrer dano. A armadura protege por um número de turnos igual ao seu RD, após o qual a bolha inflige de 1 ponto a 4d de dano por contusão por turno, dependendo do seu tamanho. Vítimas envolvidas também enfrentam sufocamento (pág. MB437).

Bolhas são Difusos (pág. MB380), mas ataques por queimadura as ferem normalmente — embora a massa aquosa da bolha extinga qualquer chama, exceto o fogo grego, após um turno. Se uma bolha sofrer qualquer dano de uma explosão, faça um teste

contra sua HT; um sucesso significa que ela se fragmenta em 1d bolhas menores, que compartilham o ST e o PV da bolha original entre eles igualmente. As bolhas nunca sofrem atordoamento ou inconsciência; com 0 PV, elas simplesmente param de se mover. Uma bolha é destruída com -10xPV. A magia afeta bolhas normalmente.

ST: 5-45 **PV:** 5-45 **Velocidade:** 6,25
DX: 12 **Vont:** 9 **Deslocamento:** 4 (Solo)
IQ: 1-5 **Per:** 8 **Peso:** 5-600 kg.
HT: 14 **PF:** 14 **MT:** -3 a +4

Esquiva: 0 **Aparar:** N/D **RD:** 0

Envolver (12): Veja o texto; inflige 1d de dano por contusão para 150 kg de peso. Alcance C.

Características: Camaleão 3; Corpo de Água (Deslocamento Aquático 6); Duplicação (Ferimento Único; Recursos Compartilhados); Regeneração (Rápida); Retenção (Engolfar; Só Sofre Dano por Queimadura); Sentido de Vibração (Água).

Perícias: Furtividade-13.

Esqueleto

Os esqueletos daqueles que morreram insepultos no Novo Mundo são facilmente animados pelas forças do Caos ou por quase qualquer mago de talento (geralmente usando a mágica Zumbi, pág. MB250). Em áreas fortemente Caóticas, os esqueletos às vezes acabam surgindo espontaneamente — especialmente onde o sangue foi derramado por meio da violência. Os esqueletos usam várias armas em combate; os de marinheiros preferem sabres de abordagem, e também retêm níveis de habilidade suficiente na perícia Tripulante de Navio para tripular o navio de um mago.

ST: 9 **PV:** 9 **Velocidade:** 6,50
DX: 12 **Vont:** 8 **Deslocamento:** 6
IQ: 8 **Per:** 8 **Peso:** 10+ kg.
HT: 10 **PF:** N/D **MT:** 0

Esquiva: 9 **Aparar:** 9 **RD:** 2

Sabre de Abordagem (12): 1d-1 por corte ou 1d-2 por perfuração. Alcance 1.

Características: Morto-vivo Esquelético (pág. 27).

Perícias: Tripulante de Naveio-11; Espadas Curtas-12.

Observações: Esqueletos sofrem ferimentos x2 em ataques por contusão. Crânio tem apenas RD 2 no total.

Guiafairo

Uma fera lendária senegalesa que renasceu pelos poderes do Caos na América, o guiafairo (o “terror da noite”) combina asas de morcego membranosas, um couro grosso como o do sapo, e o rosto com presas de um homem-macaco albino. Ele bebe o sangue daqueles que ataca e, às vezes, carrega consigo crianças ou mulheres jovens para dentro da escuridão da noite, para se alimentar sem ser perturbado.

Os guiafairo são criaturas noturnas e (felizmente) solitárias. Eles estabelecem seus ninhos em torres em ruínas, penhascos, cavernas e em copas altas de florestas sombrias. Eles descem e emboscam vindo de cima sempre que possível. Eles são conhecidos por invadir vilarejos à noite, fugindo com uma nova vítima a cada noite. Aldeias inteiras foram abandonadas devido a um guiafairo aterrorizando a área. Eles podem ser encontrados onde quer que os escravos africanos ou maroons vivam.

ST: 17 **PV:** 17 **Velocidade:** 6,50
DX: 14 **Vont:** 10 **Deslocamento:** 5 (Solo)
IQ: 7 **Per:** 10 **Peso:** 75 kg.
HT: 12 **PF:** 12 **MT:** +1

Esquiva: 9 **Aparar:** N/D **RD:** 1

Agarrar (9): Manobra Avançar e Atacar para agarrar o alvo com peso de até 58 kg, feito de qualquer lugar dentro de 13 metros, seguido de levá-lo para o céu. Alcance C.

Mordida Vampírica (14): 1d+1 por corte + acompanhamento 2 PV/segundo da drenagem do sangue. Exige um agarrão normal primeiro. Alcance C.

Características: Aparência (Monstruoso); Mordida de Vampiro; Olfato Discriminatório; Pelagem; Pendular; Sonar (20 metros); Visão Noturna 3; Voo (Deslocamento Aéreo 13; Alado).

Perícias: Acrobacia Aérea-14; Briga-14; Escalada-15; Furtividade-14; Levantamento- 14; Luta Greco-Romana-14.

Homem-Guelra

Aparentemente os originais das lendas dos tritões, os homens-guelras vivem em águas rasas, estuarinas, ou em rios profundos como o Amazonas e o Orinoco. Eles são humanoides com características repulsivas, guelras e barbatanas nas costas e membros. Eles podem ter ascendência humana indescritível — eles permanecem lascivamente atraídos por jovens humanos adolescentes, especialmente mulheres.



Os homens-guelras se movem tão facilmente na terra quanto na água, usando seu Deslocamento completo enquanto nadam. No entanto, eles não podem ficar fora da água por muito tempo; a cada 10 minutos fora dela, um homem-guelra deve fazer um teste de HT ou sofrer 1 PV de lesão por desidratação. Eles geralmente lutam com garras, mas podem usar facas de pedra lascada, lanças ou até mesmo arremessadores de lanças, a critério do MJ.

ST: 15 **PV:** 15 **Velocidade:** 6,50
DX: 12 **Vont:** 11 **Deslocamento:** 6
IQ: 8 **Per:** 10 **Peso:** 125 kg.
HT: 14 **PF:** 14 **MT:** 0

Esquiva: 9 **Aparar:** 10 (Desarmado) **RD:** 2

Garra (14): 1d+1 corte. Alcance C.

Dardo (12): 1d+2 perfuração, Prec 3, Distância 22/37 (arremessado); 2d+2 perfuração, Prec 3, Distância 30/45 (atlatl).

Características: Adaptação ao Terreno (Pântano); Anfíbio; Aparência (Hediondo); Audição Subsonica; Duro de Ouvir (Acesso, Apenas no Ar); Garras Afiadas; Membrana Nictitante 2; Não Respira (Guelras); Resistência à Pressão 1; Sentido de Vibração (Água); Tolerância à Temperatura 2.

Perícias: Arremessador de Lança-12 ou Arma de Arremesso (Azagaia)-12; Briga-14; Furtividade-13.

*O olhar para além da certeza
Da História documentada,
a olhadela
Por cima dos ombros, ao
terror primitivo lançada.*

– TS Eliot,
“Quatro Quartetos”

Homem-Macaco

Essas criaturas peludas e simiescas parecem de alguma forma criadas — e da mesma família — das enormes florestas do continente americano. Chamado *ulak* na costa da Nicarágua e *sokqueatl* nas florestas do norte da Califórnia, o homem-macaco tem pelos longos e emaranhados (geralmente avermelhados ou castanhos), pés grandes, um temperamento incerto e um fedor insuportável (daí seu outro apelido, “macaco-doninha”).

ST: 20 **PV:** 20 **Velocidade:** 6,00
DX: 12 **Vont:** 10 **Deslocamento:** 6
IQ: 8 **Per:** 11 **Peso:** 350 kg.
HT: 12 **PF:** 12 **MT:** +1

Esquiva: 9 **Aparar:** N/D **RD:** 1

Agarrar (12): Seguido por *Torcer Pescoço* ou *Membros* (pág. MB404). Alcance C.

Galho de Árvore (10): 3d+4 por contusão. Alcance C, 1.

Características: Bestial; Mau Cheiro; Pelagem; Timidez; Tolerância à Temperatura 2.; Visão Noturna 1

Perícias: Furtividade-15; Luta Greco-Romana-12; Maça/Machado de Duas Mãos-11.

Observações: O Galho de Árvore é desajeitado (-1 ao NH), com Aparar 0D (o homem-macaco não apara).

Meiome

Uma corruptela pirata para as palavras portuguesas “meio-homen”, os meiomes são outra lenda africana que encontra novas raízes no Novo Mundo. Os Barongas os chamam *manga-banabana*; os Nyasas, *chiruwi*; os Basuto, *madabile*. Por qualquer que seja o nome, são feiticeiros temíveis com apenas metade do corpo: um braço, uma perna, metade da cabeça e do tronco, e um lado sangrento e sangrando. Os meiome masculinos são “destros”, os meiomes femininos são “canhotos”. Eles pulam ou flutuam; seu olhar causa enjoo no observador, assim como seus hábitos canibais. Os Nyasas afirmam que se você conseguir dominar um chiruwi, ele lhe ensinará magia; outras tribos dizem que ele se misturará ao seu corpo e o possuirá para sempre. No Novo Mundo, tribos de meiomes assombram as colinas fora dos principais portos de escravos como Recife, Santos, Kingston e Havana.

ST: 15 **PV:** 8 **Velocidade:** 6,50
DX: 12 **Vont:** 12 **Deslocamento:** 3 (Solo)
IQ: 11 **Per:** 9 **Peso:** 45–60 kg.
HT: 14 **PF:** 14 **MT:** 0

Esquiva: 9 **Aparar:** 9 **RD:** 0

Porrete (12): 2d+2 contusão. Alcance 1.

Olhar Nauseante (12): Atribulação 2 (HT-1; Imprecação 1; Ânsia; Base Visual). Uma vez que a ânsia de vômito termina, a vítima fica nauseada ao invés de atordoada até que ela faça um teste de HT.

Características: Aparência (Horrendo); Aptidão Mágica 2; Deficiência Física (Perna Faltando); Hábito Detestável Racial (Se Alimenta de Humanos); Maneta (Um Braço); Resistente a Danos ao Metabolismo (+8); Super Salto 1 (pulo de 8 metros, pulo em combate de 4 metros); Visão nas Trevas; Voo (Deslocamento Aéreo 6); Zarolho.

Perícias: Espadas de Lâmina Larga-12; Salto-16.

Observações: Mágicas comuns incluem Atear Fogo-13, Chave-Mestra-11, Desviar Projétil-12, Estorvar-11, Nublar-13, e Sono-11.

Polvo Gigante

À espreita nas águas quentes das Américas, esses monstros com tentáculos atacam pequenas embarcações e nadadores solitários. Eles mudam de cor, se escondem da vista e atacam de emboscada com surpresa sempre que possível (pág. MB393). Seus primos ainda maiores, os krakens, derrubam galeões inteiros.

ST: 16–64 **PV:** 16–64 **Velocidade:** 6,50
DX: 14 **Vont:** 10 **Deslocamento:** 9 (Água)
IQ: 4+ **Per:** 11 **Peso:** 50–900 kg.
HT: 12 **PF:** 12 **MT:** 0 a +3

Esquiva: 9 **Aparar:** N/D **RD:** 1

Garra (14): Seguido ou por Ataque Constrictivo (pág. MB42) ou puxão em direção ao bico. Alcance C, 1 (MT 0 ou +1), C-2 (MT +2) ou C-3 (MT +3).

Bico Venenoso (14): 1d a 7d corte + acompanhamento Atribulação 4 (HT-3; Prazo Estendido, 6 horas; Acompanhamento, Bico; Corpo a Corpo, Alcance C, Incapaz de Aparar; Atraso, 5 minutos; Paralisia). Alcance C.

Características: Ambidestria; Animal Selvagem; Ataque Adicional 1; Ataque Constrictivo; Bico Afiado; Braços Adicionais 6 (Extraflexível; Comprido); Braços Fracos (1/4 ST); Camaleão 3; Daltonismo; Flexibilidade; Invertebrado; Obscurecer 3 (Nuvem de Tinta); Sem Pernas (Aquático); Sentido de Vibração (Água); Surdez; Tolerância a Ferimentos (Sem Pescoço); Toque Sensível; Visão Noturna 3.

Perícias: Furtividade-14.

Observações: Pode atacar com dois tentáculos por turno. Um ataque por corte pode *decepar* um tentáculo ao causar dano superior a PV/4.

Serpente Marinha

Essas bestas gigantes arrebataam homens de proa e convés, e estilhaçam barcos. A maior delas pode esmagar um veleiro, até um brigue, em suas enroscadas. Até agora, ninguém viu uma que pode esmagar um galeão. Até agora...

ST: 25–200+ **PV:** 25–200+ **Velocidade:** 7,25
DX: 13 **Vont:** 10 **Deslocamento:** 8 (Água)
IQ: 3 **Per:** 10 **Peso:** 500+ kg.
HT: 16 **PF:** 32 **MT:** +4 a +8 a...

Esquiva: 10 **Aparar:** N/D **RD:** 3

Mordida (13): 2d+1 perfuração ou mais. Algumas serpentes marinhas possuem Veneno Forte (pág. 12). Alcance 1–8.

Agarrar (13): Seguido por Ataque Constrictivo (pág. MB43). Alcance 1–4.

Batida do Focinho (13): 3d contusão ou mais. Alcance C.

Características: Animal Selvagem; Ataque Constrictivo; Deslocamento Ampliado 2 (Deslocamento Aquático 32; Custo Fadiga, 2 PF); Golpeadores por Contusão (Focinho; Incapaz de Aparar; Arco Limitado); Presas; Resistência à Pressão 2; Sangue Frio (10 °C); Sentido de Vibração (Água); Vermiforme.

Perícias: Briga-13; Luta Greco-Romana-13; Sobrevivência (Mar Aberto)-14.

Observações: Uma serpente marinha pode enroscar seu corpo sobre um alvo com MT 2 ou mais níveis menor que o seu sem precisar evadir. Ela pode atacar um navio batendo ou esbarrando com o focinho antes de agarrá-lo.

Sirena

Sirenas (ou *sereias*) têm o corpo de uma mulher humana do umbigo para cima, e do umbigo para baixo, de um pássaro. Elas têm asas em vez de braços, e pés com garras. Suas vozes impostadas na canção são lindas... tão bonitas que a maioria das pessoas que as ouve são compelidas a se aproximar. No entanto, isso seria um erro tremendo — as sirenas vivem em costas rochosas, com pedregulhos salientes e afiados à espreita ao largo da costa. Marinheiros extasiados que se aproximam invariavelmente naufragam nas rochas, após o que as sereias voam e se alimentam de sua carne!

Marinheiros que não resistem ao canto das sereias *devem* fazer todo o possível para mover sua embarcação para mais perto de onde quer que as sirenas estejam cantando. Isso pode causar brigas a bordo do navio e armas podem ser sacadas — vítimas encantadas *devem* tentar se aproximar. Depois de sair da área do feitiço, essa compulsão dura 10 minutos antes de desaparecer.

Vítimas naufragadas enquanto estão enfeitiçadas não têm força de vontade quando atacadas pelas sirenas; eles aceitam a morte passivamente. Marinheiros naufragos que resistirem com sucesso à canção podem lutar.

A canção das sereias, dizem, fala de sua jornada da Líbia para o Novo Mundo após sua derrota por Odisseu.

ST: 12 **PV:** 16 **Velocidade:** 6,25
DX: 12 **Vont:** 16 **Deslocamento:** 3 (Solo/Água)
IQ: 9 **Per:** 10 **Peso:** 50 kg.
HT: 13 **PF:** 13 **MT:** +2
Esquiva: 9 **Aparar:** N/D **RD:** 4

Canção de Sereia (16): Controle da Mente (Efeito de Área; Bombardeio, NH 16; Base Auditiva).

Garras Pontudas (10): 1d-1 corte ou perfuração. Alcance C.

Características: Garras Pontudas; Hábito Detestável Racial (Se Alimenta de Humanos); Manuseadores Precários; Voo (Deslocamento Aéreo 10; Custo Fadiga, 2 PF; Alado).

Perícias: Briga-12; Canto-16.

Observações: Cada sirena cantando além da primeira concede um bônus de +1 para o NH efetivo da canção. Isso não afeta a possibilidade de resistir — para esse fim, o NH máximo é limitado a 16 (veja *A Regra do 16*, pág. MB349) — mas *afeta* a distância (pág. MB550). A área de efeito é o raio no qual o NH efetivo é 3 ou mais: 300 metros para uma sirena, 500 metros para duas, etc.

Você já conversou com um cadáver? É sem graça.

*– Jack Goodman, em
Um Lobisomem
Americano em
Londres*

Zumbi

Os zumbis são os monstros mais comuns nas ilhas. A maioria são lentos zumbis mortos-vivos Vudu (veja *O Zumbi*, págs. 90–92), mas variações — especialmente aquelas com Partes do Corpo Interdependentes (pág. 19) — sem dúvida existem, mesmo que apenas (até agora) nos planos de necromantes competitivos. Os zumbis têm habilidades advindas da “memória muscular” com os implementos que mais usaram na vida; este exemplo usa ferramentas agrícolas.

ST: 11 **PV:** 16 **Velocidade:** 4,00
DX: 10 **Vont:** 8 **Deslocamento:** 3
IQ: 8 **Per:** 8 **Peso:** 62,5 kg.
HT: 10 **PF:** N/D **MT:** 0
Esquiva: 7 **Aparar:** 8 **RD:** 0

Arma (10): Picareta (1d+2 perfuração) ou foice (2d-1 corte ou 1d+1 perfuração). Ataques por perfuração podem ficar presos (pág. MB406); a foice fica despreparada. Alcance 1.

Características: Zumbi Vudu Morto-vivo (pág. 92).

Perícias: Maça/Machado-10; Maça/Machado de Duas Mãos-10.

Observações: Dado a onipresença do sal em uma campanha ambientada no mar e arredores, o MJ pode preferir ignorar a Vulnerabilidade e Fraqueza dos zumbis Vudu a essa substância, ou introduzir um zumbi mais forte (um *zuvembi*, talvez) que seja imune ao sal.

Material Inspirador

Bloch, Robert. “Terror in Cut-Throat Cove” (1958). Conto dos mitos de Cthulhu ambientado no Caribe moderno. Além disso, “The Rings of the Papaloi” (1971), de Donald J. Walsh, liga o Vudu aos mitos de Cthulhu, e as histórias de horror pulp de Hugh B. Cave são frequentemente ambientadas no Caribe.

Crandall, Reed et al. *Piracy* (EC Comics, 1954–1955). Um dos quadrinhos “New Direction” da EC, agora reunido em dois volumes pela Gemstone (1998).

Ellis, Richard. *Monsters of the Sea* (Knopf, 1995). Uma fascinante combinação de oceanografia real e biologia marinha com lendas lúgubres de serpentes marinhas, sereias, krakens, bolhas e globsters.

Hodgson, William Hope. *Os Botes de “Glen Carrig”* (Chapman e Hall, 1907). O horror náutico inexpressivo lentamente se torna cada vez mais surreal e perturbador; a atmosfera de pavor é inigualável.

Masters, Phil. *GURPS Atlantis* (Steve Jackson Games, 2001). Muita informação sobre Atlântida, vida submarina e tópicos igualmente úteis.

O’Sullivan, Steffan. *GURPS Swashbucklers* (Steve Jackson Games, 1999).

Powers, Tim. *On Stranger Tides* (Ace, 1987). Esta divertida aventura é o romance seminal de horror de fantasia histórica de piratas e Vudu.

Rogozineski, Jan. *Pirates!* (Facts on File, 1995). Uma excelente referência geral.

Sabatini, Rafael. *Captain Blood* (McKinlay, Stone & Mackenzie, 1922). Apesar do título otimista, o protagonista pirata é um herói pulp perfeito neste romance não-horror.

Cinema

Piratas do Caribe (Gore Verbinski, 2003). Abraça o gênero com os dois braços esqueléticos. Três sequências ficam progressivamente mais amplas em escopo, embora menos bem-sucedidas como filmes.

Coração de Esmeralda (Busca)

O governador português de uma remota província do Brasil, no meio da selva, enlouqueceu. Os heróis devem desbravar a Amazônia assombrada por dinossauros e bolhas em busca do Governador Alves, que se tornou a divindade-rei dos guerrilheiros de El Dorado.

Os Prisioneiros Espanhóis (Fuga)

Os aventureiros começam nas masmorras da Inquisição, sofrendo de tempo perdido (pág. 8). Sair de suas celas é relativamente fácil, mas nossos heróis amnésicos descobrem que essas masmorras parecem durar para sempre — e que a Inquisição armazena Coisas mais perigosas do que quaisquer prisioneiros em algumas delas. Dos horrores que eles combatem, companheiros de prisão que encontram, e fragmentos de memórias que recordam, eles podem juntar a verdade terrível.

Quero Mais (Nêmesis)

O pirata mais cruel que já existiu, François l’Olonnais, foi abandonado por seus homens na Nicarágua em 1668, capturado por canibais, serrado em pedaços e comido. Infelizmente, isso não foi suficiente. Ele retornou como uma sombra (págs. 79–80, mas com Vont+2, Per+1, PF+9, e +10 para RE) e começou a levantar (literalmente) uma tripulação do diabo dos piores e mais sanguinários piratas que já morreram violentamente. Ele é a peça favorita de Duppy Jonah para limpar os mares de assentamentos humanos — e ele tem rancor contra um dos heróis.

O Cormorão Negro (Picaresca)

Os aventureiros (junto com alguns coadjuvantes e bandidos) tripulam o *Cormorão Negro*, uma embarcação de 100 toneladas de propriedade de Sir Henry Morgan, o ex-pirata que agora atua como governador da Jamaica. Morgan sabe que algo está acontecendo — ele pode até ser um Cavaleiro da Espada de Prata — e quer que os heróis levem o *Cormorão Negro* para todos os lugares onde ouvirem falar de monstros e magia. Ele paga bem pelo conhecimento, e melhor ainda por troféus, e sua equipe de confiança pode ficar com quaisquer moedas de ouro que encontrar.

O Oitavo Mar (Travessia)

De acordo com a lenda dos piratas, ao pôr do sol na véspera do Solstício de Verão, você pode navegar no horizonte para um oceano mágico cheio de fantasmas e povo do mar. Os Espadas de Prata querem que uma equipe atravessasse este oceano lendário, lute contra quaisquer horrores que lá habitem, mapeie suas correntes e retorne ao nosso próprio plano através do Triângulo das Bermudas com seu relatório.

ESTRUTURAS NARRATIVAS POSSÍVEIS

Cada um desses arcos de história ilustra uma das estruturas narrativas das págs. 100–101, como pode se desenrolar neste mundo de campanha.

*E muito de loucura, e mais de pecado,
É de horror o enredo deste conto.*

– Edgar Allan Poe, “O Verme Vencedor”

SANGUE NAS CRATERAS

Não comiam, muito menos digeriam. Em vez disso, ingeriam o fresco e vivo sangue das outras criaturas, e injetavam-no nas suas próprias veias. Eu mesmo observei esta operação, como mencionarei na devida altura. Mas, embora vos possa parecer melindroso, não consigo obrigar-me a descrever aquilo a que nem sequer suportava assistir. Deve bastar dizer que o sangue obtido de um animal ainda vivo, na maioria dos casos de um ser humano, escorria diretamente, por intermédio de uma pequena pipeta, para o canal recipiente...

— HG Wells, **A Guerra dos Mundos**

Condenado por seu resfriamento constante, Marte orbita seco e quase morto a 230 milhões de quilômetros do Sol. Enquanto o planeta vermelho passava por seu vizinho azul, os Marcianos planejaram um ataque desesperado, uma invasão pelo espaço para prolongar a vida antinatural de sua espécie. Os Marcianos canalizaram toda a produção de sua civilização durante um período de décadas para esse esforço, e se lançaram através do vazio interplanetário em 1897. Eles pousaram em suas poderosas naves cilíndricas, e suas imensas máquinas de guerra facilmente destruíram as defesas humanas primitivas. A maior cidade da Terra, Londres, estava destruída e desolada após apenas 15 dias de guerra, e os Marcianos estavam prontos para começar a semear seu novo lar com vida em a própria imagem sobrenatural. Infelizmente, mesmo a biociência Marciana avançada não contava com a profusão da microbiologia terrestres — algum vírus frustrou a invasão e deixou a humanidade na posse do úmido e quente planeta Terra, vigilante contra novos ataques.

Mas nenhuma peste mata *tudo mundo*. As variações da epidemiologia garantiram que alguns Marcianos — principalmente os especialistas em guerra biológica, como se viu — sobreviveram. Esses sobreviventes, isolados de seu mundo natal, devem agora operar em segredo. Eles se escondem nos escombros de Londres, estudam a recalcitrante Terra em busca de suas fraquezas e usam tecnologia recuperada dos destroços de sua invasão para construir um novo exército aqui na Terra. À medida que a Grã-Bretanha — e a humanidade — se reconstrói do desastre e adapta os mecanismos Marcianos ao vapor e à eletricidade humanos, eles observam os céus hostis. Enquanto isso, o horror do planeta vermelho se inflama e se agita bem debaixo de seus pés.

A CAMPANHA

Gênero: Ficção científica, especificamente steampunk. A invasão Marciana trouxe novas tecnologias e novas biológicas para a Terra — e ambas apresentam perigos, horrores e oportunidades.

Estilo: A ênfase Wellsiana no realismo e os hábitos monstruosos dos Marcianos e suas criações apresentam grandes oportunidades para o horror ao estilo splatter. Sangue vermelho, tecido Marciano inchado e a sensação claustrofóbica de um cenário de campanha em ruína urbana também funcionam em direção a uma carnificina sombria e realista.

Modo: Investigativo. Os heróis devem penetrar lentamente no coração da zona destruída e no coração da presença secreta Marciana, para derrotar os horrores. Os

Marcianos são vilões altamente inteligentes que usarão subterfúgios, desorientação e táticas semelhantes para evitar a descoberta e a derrota. Elementos do modo lambril também podem aparecer — especialmente se o MJ inicialmente apresentar a campanha aos jogadores como um jogo de aventura steampunk mais tradicional com a invasão Marciana fracassada como sendo o McGuffin que fornece a tecnologia steampunk.

Tema: Corrupção e desgraça se entrelaçam. Os invasores tentaram fugir de um Marte condenado corrompendo (e inevitavelmente condenando) a Terra. A invasão em si falhou, mas os sobreviventes continuam a macular e corroer a Terra. Os eventos da invasão Marciana combinam a fútil e desamparada resistência dos militares humanos com o destino que se abateu sobre os invasores atingidos pela peste. No rescaldo desta desgraça dupla, a corrupção se reproduz na arruinada Londres e nos laboratórios onde cientistas sem escrúpulos estão adaptando as tecnologias sem alma dos Marcianos para a máquina de guerra humana. As sondas destruídas e a cidade devastada evocam a ruína, assim como o fedor da peste e da carniça evoca a corrupção. A visão fugaz de seres desumanos correndo pelos destroços, ou um vislumbre de ervas daninhas vermelhas Marcianas crescendo nos esgotos, podem sugerir ainda mais a corrupção que está se inflamando sob uma Inglaterra em recuperação.

Tripé da Realidade, 1900

Numa campanha de Mundos Infinitos (pág. MB523), esse cenário é o Tripé da Realidade, um estranho “paralelo mítico” descoberto apenas três anos atrás, depois que a Infinity mapeou uma série de misteriosas “erupções” paracrônicas de seu ponto no quantum. Os Marcianos lançaram invasões simultâneas nos Mundos Infinitos?

Assuntos Atuais

O Império Britânico se reconstrói lentamente após uma invasão devastadora de Marte, adaptando às pressas a tecnologia dos invasores para manter sua posição global.

Ponto de Divergência

Ou em 1897 e a invasão Marciana, ou entre 3,8 e 4,1 bilhões de anos atrás, quando o Impacto Hellas deixou Marte da Linha-Base um deserto, mas levou os protomarcianos do Tripé até o solo.

Principais Civilizações

Ocidental (multipolar), Ortodoxa (império), Japonesa (império).

Grandes Potências

Império Britânico (oligarquia, NC3, NC4-5 nas colônias), Império Alemão (ditadura, NC4), Estados Unidos (democracia representativa, NC3, NC5 para negros), França (democracia representativa, NC3), Império Russo (ditadura, NC5), Império Japonês (oligarquia, NC4), *Marcianos clandestinos* (entidade colmeia, NC6).

Dados da Cronologia

NT: (5+1) a (6+3)

Quantum: 6

Zona Centrum: Laranja

Nível de Mana: baixo

Classe Infinity: Z3

*Impossível conceber o horror
que causava a sua estranha apa-
rência.*

– HG Wells,
A Guerra dos Mundos

Parâmetros da Construção

Escala: Em qualquer lugar do prosaico ao épico, da reconstrução de um único quarteirão em Londres à defesa do reino contra uma nova investida.

Escopo: O escopo também pode variar muito, desde uma luta desesperada nos escombros da Torre de Londres até a coordenação de ataques militares contra postos secretos Marcianos sob o Lago Ness. Muito disso depende do grupo: são unidades de elite do Exército de Sua Majestade, detetives da Special Branch ou da New Scotland Yard, ou apenas cavaleiros de com tempo livre e a consciência de ferro?

Escopo visível: Isso também pode variar, dependendo das fronteiras. A versão “furtiva” desta campanha — que começa como um jogo **GURPS Steampunk** “padrão” — provavelmente expandirá seu escopo de forma constante de Londres para todo o sistema solar interno. Dependendo das intenções e habilidades do MJ, tal expansão pode surpreender os jogadores ou apenas seus personagens.

Austeridade: A menos que a ação seja ambientada no caos imediatamente após a invasão, esta campanha provavelmente apresentará pelo menos um nível moderado de austeridade. A ordem civilizada é, afinal, o que a humanidade defende contra o caos e o veneno Marciano.

Fronteiras: Pelo menos inicialmente, as ruínas de Londres e do sul da Inglaterra — mas possivelmente se expandindo para Marte ou Vênus, se os investigadores procurarem erradicar o mal pela raiz.

Variações

Com maior ênfase (e menos ambivalência sobre) a tecnologia Marciana de engenharia reversa, esta estrutura pode facilmente dar suporte a uma aventura pulp de suspense em vez de horror splatter sombrio. Ampliar o escopo de Londres para o resto do mundo — ou mesmo para a superfície de Marte — pode “abrir” psicologicamente a sensação da campanha, já que os jogadores inconscientemente flexionam seus músculos aventureiros em uma variedade de cenários.

Alternativamente, o MJ pode ampliar o escopo, mas manter uma claustrofobia tensa, incerta, transformando a campanha em horror conspiratório. Suponha que os carniçais Marcianos ou os próprios Marcianos possam assumir a forma humana, espregando sem ser vistos no meio da humanidade e alavancando lentamente o acesso e a compreensão da tecnologia Marciana em poder e influência científica e política. Essa versão conspiratória pode começar a se assemelhar à campanha de “invasão secreta” no **GURPS Atomic Horror**, reproduzindo temas da paranoia dos anos 1950, como *Vampiros de Almas*.

Em vez de expandir a invasão secreta, o MJ pode apresentar uma guerra total expandida, na qual os Marcianos destruíram todo o mundo civilizado em vez de morrer em massa no primeiro mês da conquista. Toda a Europa, América e Ásia podem estar em ruínas, com o jogo agora baseado no horror pós-holocausto (pág. 119) — completo com formas de vida Marcianas mutantes, escombros venenosos e sobreviventes canibais desesperados.

PERSONAGENS

O grupo de aventureiros padrão nesta campanha pode começar como heróis de 150 pontos com qualquer combinação de perícias e antecedentes presentes na pós-invasão, no início de 1900 em Londres. Inicialmente, pelo menos, cientistas, acadêmicos e detetives constituem os mais prováveis investigadores do horror nas ruínas.

PODERES ESTRANHOS

Como convém ao seu pano de fundo de ficção científica, esta estrutura de campanha tem pouco conteúdo sobrenatural. Os Marcianos têm acesso a tecnologia avançada (veja *Tecnologia Vermelha*, pág. 159), no entanto — especialmente a biotecnologia, nem toda ela permanece sob seu controle. Cientistas humanos (e governos) fizeram experiências com o germoplasma dos Marcianos. Em um jogo mais cinematográfico, esses experimentos podem produzir soros que concedem super-habilidades; se assim for, o MJ deve se concentrar nas vantagens apresentadas no **GURPS Bio-Tech**, a menos que ele queira um jogo de HQs clássicas de super-heróis de trajes de batalha articulados steampunk, raios de invulnerabilidade Marcianos, e cintos antigravidade. Os heróis também podem ganhar super-habilidades como “consequências” da explosão de naves Marcianas, ou de estranhos germes híbridos que se reproduzem nos cadáveres dos Marcianos. Em ambos os casos, o MJ deve enfatizar a natureza horrível de tais capacidades; veja *Outras Habilidades* (págs. 112–113). Dado que os Marcianos são telepáticos, poderes psíquicos também podem existir na humanidade.

MONSTROS MARCIANOS

Os Marcianos e suas criações insalubres são exemplos dos monstros e medos discutidos no Capítulo 2, especificamente ajustados para esta estrutura de campanha. Os próprios Marcianos combinam vampiros com Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem; os carniçais Marcianos são ambos carniçais e potenciais Unseelie ou zumbis; os marotos são os “lobisomens” desse cenário, enquanto as silhuetas psíquicas são seus “fantasmas”; e os mirmidões combinam o medo do antinatural com o medo da natureza para criar algo assustador, na tradição Well-siana. Outros monstros podem aparecer através dessas lentes: os Marcianos psis podem sem dúvida implantar impulsos de assassinato em série em uma vítima humana desprevenida, e a biotecnologia Marciana certamente está à altura da tarefa de criar criptídeos.

Carniçais Marcianos

–45 pontos

Os Marcianos construíram esses humanoides para varrer as ruínas de Londres (e, cada vez mais, os becos e submundos das outras cidades da Inglaterra) de forma mais eficaz e obter mais sangue para eles. Os carniçais Marcianos não apenas anseiam por sangue humano para si mesmos, mas podem encher seus estômagos com excesso de sangue e trazê-lo de volta para seus mestres Marcianos, como feras caçadoras retornando com presas. Sendo apenas um esforço inicial, o semblante hediondo e pálido dos carniçais torna difícil usá-los como espiões secretos ou mensageiros sem disfarce (o que geralmente exige assistência humana), mas que às vezes vale o risco. Os Marcianos podem estar melhorando o modelo para tarefas ou ambientes especializados.

Modificadores de Atributos: ST+1 [10]; IQ-2 [-40].

Modificadores de Características Secundárias: Per+2 [10].

Vantagens: Fleuma [15]; Garras Pontudas [8]; Hipoalgia [10]; Imunidade a Veneno [15]; Mordida de Vampiro [30]; Obstinado [5]; RD 3 [15]; Senso de Direção [5]; Silêncio 2 [10]; Tolerância à Temperatura 10 [10].

Desvantagens: Albinismo (pág. MB165) [-10]; Aparência (Hediondo) [-16]; Apetite Incontrolável (12) (Sangue) [-15]; Autômato [-85]; Pernas Tortas [-1]; Riqueza (Falido) [-25].

Perícias Raciais: Furtividade (M) DX+1 [4]-11.

Traços Inerentes: Pode armazenar até o equivalente a 10 PV em sangue "extra" em um segundo estômago; isso *nunca* cura seus próprios PVs; Visão Noturna 5 (pág. 20).

Marcianos

159 pontos

Os Marcianos quasi-octopóides são o resultado de bilhões de evolução em seu mundo em constante destruição. Um Marciano é aproximadamente do tamanho de um urso, com a maior parte de sua massa em sua cabeça bulbosa (que também contém seu coração e pulmões). A parte de trás de sua cabeça é uma grande membrana timpânica; na frente estão dois grandes olhos vermelhos sobre um bico carnudo sobrepondo uma boca sem lábios em forma de V. Acima e abaixo da boca emergem dois cachos de oito tentáculos cada. Os Marcianos são de cor preta, marrom ou cinza, embora pareçam mais avermelhados à luz brilhante ou logo após se alimentarem.

O sistema digestivo Marciano não existe mais; os Marcianos agora vivem diretamente do sangue de animais superiores. Eles podem drenar o sangue através de seus tentáculos superiores ou usar seringas e pipetas para injetá-lo. Enquanto se alimentam (ou morrem), os Marcianos emitem um som como um pio ou uivo, que

pode ter sido um dia sua forma de falar. Eles agora se comunicam exclusivamente por telepatia. Alguns indivíduos Marcianos podem possuir outras habilidades psíquicas.

A gravidade da Terra (1G) é três níveis G maior que a de Marte (0,38G), o que significa que os Marcianos sofrem uma penalidade de -3 na DX e -1 na HT quando na Terra (veja *Gravidades Diferentes*, pág. MB351). Assim, a maioria usa membros biônicos, exoesqueletos ou (especialmente) veículos robóticos. Os Marcianos nesta estrutura de campanha não recebem a vantagem de NT Alto porque estão isolados de seu planeta natal e devem se contentar com equipamentos de invasão que forem recuperados e outros improvisados com a tecnologia da Terra.

Modificadores de Atributos: ST-4 [-40]; DX+2 [40]; IQ+3 [60].

Modificadores de Características Secundárias: PV+5 [10]; PF+10 [30].

Vantagens: Braços Adicionais 6 (Extraflexível, +50%; Fraco, 1/2 ST, -25%) [75]; Destemor 2 [4]; Diapsiquia (Racial, -20%; Telepática, -10%) [21]; Mordida de Vampiro [30]; Não Dorme [20]; Pernas Adicionais (Oito Pernas; Incapaz de Chutar, -50%) [8]; RD 3 (Parcial, Apenas Tronco/Rosto, -10%) [14]; Resistência à Pressão 1 [5]; Tolerância à Temperatura 4 [4]; Tolerância a Ferimentos (Sem Pescoço, Sem Órgãos Vitais) [10]; Tolerância-G Ampliada (0,5G; Acesso, Apenas afeta penalidades à IQ, -50%) [5].

Desvantagens: Aparência (Monstruoso) [-20]; Circunspeção [-10]; Dieta Restrita (Sangue) [-10]; Disosmia [-5]; Duro de Ouvir [-10]; Fraqueza (Luz solar na Terra; 1d/minuto; Somente Fadiga, -50%) [-30]; Invertebrado [-20]; Pouca Empatia [-20]; Suscetível a Doenças 3 [-12].

Traços Inerentes: Azul e violeta aparentam preto; Gravidade nativa de 0,38 G; Pressão nativa de 200 millibars; Temperatura nativa de 4,5 °C; Assexuado.

Tecnologia Vermelha

A tecnologia Marciana é aproximadamente NT9, com tecnologia Marciana de engenharia reversa humana efetivamente NT(6+1) a NT(6+3), uma vez que os Marcianos invadiram a Grã-Bretanha no início de NT6. A principal arma Marciana é o raio de calor, que queima alvos sem chama visível. Os Marcianos atacaram a Terra com uma fumaça preta mortal, que parecia ser algum tipo de arma química que matou humanos por muitos quilômetros quadrados com uma explosão.

Atualmente, os Marcianos têm algumas de suas tecnologias sobreviventes em operação, especialmente as matrizes de

germoplasma onde criaram a fumaça preta e o mato vermelho que invadiria a superfície da Terra. Os Marcianos sobreviventes estão atualmente reestruturando sua própria vida nativa (particularmente o mato vermelho, que serve como uma combinação vampírica de kudzu e videira estranguladora), e corrompendo e alterando espécies terrestres para servir a seus fins vis. Em geral, os Marcianos escondidos podem realizar qualquer uma das tarefas biotecnológicas NT9 descritas no *GURPS Bio-Tech*.

Tecnologia Marciana

Arma	Dano	Prec	Distância	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO
ARMAS DE FEIXE (PROJETOR) (DX-4, ou outras Armas de Feixe-4)									
Raio de Calor	4d qmd	3	30/90	1,65/1C	1	56(3)	6	-2	1
Raio de Calor de Assalto	5d qmd	6	50/150	2,8/1C	1	28(3)	5†	-3	1

Veículo	ST/PV	Mnb/IE	HT	Desloc.	PcC	Carga	MT	Ocp.	RD	Distância	Pontos
CONDUÇÃO (MECHA)											
Andador Tripé	129	-2/3	11	30/03	19	2	+5	3LPV	250	—	3P

Os tripés Marcianos têm RD 100 nas pernas. O MT descrito é enquanto totalmente estendido; com as pernas retraídas, o MT é +2. O Ocp. considera Marcianos; um tripé modificado pode abrigar cinco humanos.

Marotos

16 pontos

Os Marcianos empregam esses predadores terrestres “aperfeiçoados” como máquinas de matar mais eficazes — e como alvos experimentais para aprender mais sobre a ecologia fértil e multifacetada da Terra. Os Marcianos têm problemas para manter os marotos sob controle, possivelmente devido à tendência natural da fera de se rebelar contra os enxertos cerebrais e outras técnicas que os Marcianos usam para impor sua vontade. Esses marotos controlados que pegaram Mentalidade de Escravo e Reprogramável dariam excelentes PdJs em um jogo de monstros como personagens (pág. 11). Este modelo descreve um maroto aperfeiçoado a partir de um lobo.

Modificadores de Atributos: DX+2 [40]; IQ-2 [-40]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: Per+4 [20].

Vantagens: Dentes Afiados [1]; Deslocamento Ampliado 1 (Velocidade no Solo 12) [20]; Esquiva Ampliada 2 [30]; Garras Cegas [3]; Olfato Discriminatório (Percepção de Emoções, +50%) [23]; Paladar/Olfato Apurado 2 [4]; RD 1 [5]; Reflexos em Combate [15]; Superaudição [5]; Tolerância à Temperatura 1 [1]; Visão Noturna 2 [2].

Desvantagens: Aparência (Monstruoso) [-20]; Atavismo por Estresse (15) (Moderado) [-7]; Daltonismo [-10]; Dificuldade com Números [-5]; Gagueira [-10]; Mão Fraca 1 [-5]; Mentalidade de Escravo [-40]; Reprogramável [-10]; Riqueza (Falido) [-25]; Sem Imaginação [-5]; Semiereto [-5].

Perícias Raciais: Briga (F) DX [1]-12; Corrida (M) HT+1 [4]-13; Furtividade (M) DX+1 [4]-13.



Mirmidões

80 pontos

Em seus esforços contínuos para criar servidores verdadeiramente eficazes e leais, os Marcianos logo se voltaram às formigas terrestres. As formigas combinam o estilo incansável Marciano com uma mentalidade de colmeia facilmente direcionada. Ao ex-

pandir e fortalecer ligeiramente o genoma das formigas, os Marcianos criaram entidades de colmeias humaniformes para servir como espiões invisíveis ou combatentes formidáveis.

Os mirmidões são capazes de comunicação química e atacam esguichando um jato de ácido fórmico. Até o momento, o teto prático para o tamanho de grupos de mirmidões parece ser de cerca de 5.000 formigas do tamanho de um polegar, ou o equivalente a um humano, em massa — mas os Marcianos continuam experimentando em enxames maiores... e insetos maiores.

Modificadores de Atributos: ST-5 [-50]; DX+2 [40]; IQ-5 [-100]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: PV+5 [10]; Velocidade Básica-1 [-20].

Vantagens: Aderência [20]; Ataque por Corrosão 1d-2 (Acesso, Apenas forma humanoide, -10%; Cíclico, 1 segundo, 10 ciclos, +900%; Jato, +0%; Alcance Reduzido, $\times 1/10$, -30%) [39]; Digestão Universal [5]; Fleuma [15]; Indomável [15]; Não Dorme [20]; Sentido de Vibração (Ar) [10]; Tolerância a Ferimentos (Difuso; Corpo de Enxame, Formigas, +40%; Forma Humanoide, +50%; Espalhamento, +40%) [230]; Visão 360 Graus [25].

Desvantagens: Aparência (Horrendo) [-24]; Autômato [-85]; Daltonismo [-10]; Mão Fraca 2 [-10]; Mudez [-25]; Riqueza (Falido) [-25]; Surdez [-20].

Silhuetas Psíquicas

81 pontos

À medida que os Marcianos aumentavam seus poderes biológicos, eles também trabalhavam para manter suas vantagens *psíquicas*. Aqueles com ataques telepáticos logo descobriram que podiam criar “silhuetas psíquicas” matando humanos que estavam nas garras de emoções poderosas. As energias emocionais projetariam a forma da infeliz vítima no local onde ela morreu, com habilidades relacionadas à sua emoção final. Pessoas mortas no auge do medo criavam silhuetas aterrorizantes, indivíduos cheios de raiva criavam silhuetas capazes de emitir uivos mortais, aqueles que se foram enquanto experimentavam uma luxúria irresistível poderiam inspirá-la nos vivos, e assim por diante. Sujeitas ao controle psíquico Marciano, as silhuetas podem guardar um local ou distrair um oponente.

Silhuetas psíquicas usam uma variação do modelo Fantasma (pág. 78):

Silheta Psíquica: Alma Penada (pág. 78) [126]; acrescente Incapaz de Aprender [-30] e uma entre Ataque por Contusão 3d (Divisor de Armadura (2), +50%; Custo Fadiga, 3 PF, -15%; Ambiental, Ar, -5%; Efeito Colateral, Surdez, +70%) [30], Controle da Mente (Prazo Estendido, 10 $\times$, +40%; Somente Uma Emoção, -80%) [30], ou Terror (Aparência) [30]; remova Aversão (Exorcismo), Imunidade ao Controle da Mente, Telecinese, e a qualidade “Pode ouvir seu próprio nome ser falado em qualquer lugar”; mude Incapaz de Falar (Somente Matéria, -10%) para Incapaz de Falar, e a Invisibilidade (Somente Matéria, -10%; Normalmente Ativa, +5%) para Invisibilidade (Somente Máquinas, -50%); e transforme a Reserva de Energia em psíquica. 81 pontos.

ESTRUTURAS NARRATIVAS POSSÍVEIS

Cada um desses arcos de história ilustra uma das estruturas narrativas das págs. 100–101, como pode se desenrolar neste mundo de campanha.

A Outra *Carne Vermelha (Busca)*

Durante todo o tumulto, ninguém prestou muita atenção à *outra* tentativa de invasão vampírica de Londres em 1897. Um correspondente do desaparecido Dr. Abraham Van Helsing convence os heróis a descobrir o que aconteceu com Van Helsing durante o ataque, e se o vampiro que ele caçou escapou vivo para a Transilvânia. Enquanto seguem a trilha de Carfax ao Castelo Drácula, os investigadores também podem explorar a potencial herança Marciana dos primeiros vampiros da Terra.

A Fuga de Lambeth (Fuga)

Neste potencial arco introdutório, um grupo misto de marotos e humanos alterados escapa das cavernas experimentais dos Marcianos sob as ruínas da Estação Waterloo, no sul de Londres. Eles devem fazer contato pacífico com as autoridades humanas enquanto permanecem vivos e um passo à frente dos Marcianos. Os PdJs podem ser os fugitivos, ou podem ser soldados e policiais humanos em patrulha que devem decidir se confiam nessas entidades desumanas — e se devem planejar outra fuga em massa.

Cuidado Com os Kameraden (Nêmesis)

Depois dos Estados Unidos, e do Império, foi a Alemanha que enviou a maior parte da ajuda para reconstruir e restaurar a Grã-Bretanha. Afinal, o Kaiser é parente da Família Real. No entanto, pessoas desconfiadas murmuram que os alemães enviaram muito mais engenheiros, militares e cientistas do que toneladas de alimentos ou empréstimos financeiros. Poderia a Sterne Gesellschaft — uma “sociedade astronômica” alemã — ser parte de algum plano sinistro para roubar tecnologia Marciana para a máquina de guerra alemã? Ou seus planos reais podem ser algo ainda mais sombrio?

O Tâmis Que Experimenta as Almas dos Homens (Picaresca)

Os heróis guarnecem (ou passam um tempo considerável ajudando) a atual Patrulha do Rio, que ajuda a fazer a guarda dos carregamentos de grãos, transportar equipes de reconstrução, investigar assassinatos peculiares ao longo das margens, e mostrar aos visitantes entusiastas de biologia os crescimentos bizarros que agora infestam os destroços dos Reais Jardins Botânicos de Kew.

Lá Embaixo à Meia-Noite Na Estação do Metrô (Travessia)

Os heróis são passageiros na primeira viagem dos novos vagões blindados do metrô de Londres, do porto reconstruído de Greenwich até a estação ferroviária de Kensington. Centenas de trabalhadores morreram na reabertura do metrô e na instalação de trilhos reparados. Cabe aos viajantes descobrir a razão, e sobreviver à descoberta.

Material Inspirador

Cambias, James L. *GURPS Mars* (Steve Jackson Games, 2002).

Carella, CJ. *GURPS War Against the Chtorr* (Steve Jackson Games, 1993). Livro de referência adaptando a guerra dos mundos de David Gerrold, com foco em catástrofes ecológicas.

Edginton, Ian. *Scarlet Traces* (Dark Horse Comics, 2003). Revista em quadrinhos (ilustrado por D'Israeli) da pós-invasão de Londres; ótimo steampunk noir.

Jeter, KW. *Morlock Night* (DAW, 1979). Outros horrores Wellsianos em outra Londres steampunk.

Moore, CL. “Shamblau” (1933). Uma visão diferente de um vampiro diferente em um Marte diferente; ainda vale a pena ler.

Rowland, Marcus L. *Forgotten Futures* (Heliograph, 1999). Anunciado como “The Scientific Romance Role Playing Game”, este jogo e seus mundos de cenário exploram rigorosamente (e maravilhosamente) as consequências — declaradas e implícitas — de várias obras de ficção científica vitoriana e eduardiana.

Smith, Clark Ashton. “The Vaults of Yoh-Vombis” (1932). Um conto brilhante de horrores vampíricos ambientado em um Marte lugubrememente moribundo.

Wells, H.G. *A Guerra dos Mundos* (Indiana University Press, 1993). A edição crítica do romance clássico de 1898 de Wells. Elementos desta estrutura de campanha também têm uma dívida com seu romance de 1896, *A Ilha do Dr. Moreau*, e seu conto de 1905 “O Império das Formigas”.

Cinema

Uma Sepultura na Eternidade (Roy Ward Baker, 1967). A antiga vida Marciana malévola, a ciência severa do professor Quatermass e a moderna Londres se cruzam neste filme incrível e amplamente subestimado.

Televisão

War of the Worlds (Greg Strangis, 1988–1990). Uma agradável, embora pouco rigorosa, série de TV que deu “sequência” ao filme de 1953; centrado em tramas Marcianas secretas.

CONHECIMENTO BLASFEMO

Ainda mais do que a maioria das bibliografias, esta apenas dá uma pincelada do material disponível. Assim, qualquer seleção — a minha enfaticamente incluída — torna-se reflexo do gosto pessoal. Fiz algum esforço para incluir clássicos indiscutíveis em todas as mídias, mas trouxe apenas, em última análise, o que *me* assusta. Dito isso, confira as obras de não-ficção abaixo e pesquise em *suas* bibliografias e filmografias, para mais orientações.

Os títulos das obras são fornecidos no formato mais familiar aos falantes de português, para facilitar sua localização: em português, quando disponível; caso contrário, em inglês. No caso de mangá ou anime, geralmente (mas nem sempre) é um título em inglês. Em caso de filme japonês, geralmente (mas nem sempre) é um título japonês transliterado.

Eu não poderia viver uma semana sem uma biblioteca particular.

– HP Lovecraft, carta para Woodburn Harris, 25/02/29

BIBLIOGRAFIA

Terror e livros parecem andar juntos de alguma forma, de O Necronomicon até Vampirella. Nunca subestime o fascínio da impressão fria e morta...

NÃO-FICÇÃO

Brier, Bob. *The Encyclopedia of Mummies* (Facts on File, 1998). Pesquisa completa sobre o tema.

Briggs, Katharine Mary. *An Encyclopedia of Fairies* (Pantheon, 1976). Um excelente ponto de partida para colocar o “Un” em “Unseelie”.

Carroll, Noël. *A Filosofia do Horror* (Routledge, 1990). Um estudo formal e acadêmico da estética do horror.

Coleman, Loren e Clark, Jerome. *Cryptozoology A to Z* (Simon & Schuster, 1999). Um primeiro guia prático para criptídeos.

Davenport-Hines, Richard. *Gothic: Four Hundred Years of Excess, Horror, Evil, and Ruin* (Fourth Estate, 1998). O título já diz tudo.

Davis, Wade. *A Serpente e o Arco-Íris* (Simon & Schuster, 1985). Investigação etnobotânica sobre zumbis haitianos, com muitas informações interessantes sobre Vudu também.

Douglas, Adam. *The Beast Within* (Chapmans, 1992). Uma exploração vital e intrigante do mito do lobisomem.

Fort, Charles. *O Livro dos Danados* (Boni and Liveright, 1919). Não-ficção possível, provável e altamente improvável. Coletado com suas três sequências em *The Books of Charles Fort* (Henrique Holt, 1941). Esses livros amplamente legíveis são excelentes minas de estranheza. O grande colecionador de histórias de sapo-do-céu, Fort levanta questões importantes sobre a maneira como ditamos a “realidade”.

Garrett, Laurie. *A Próxima Peste* (Farrar, Straus and Giroux, 1994). A verdade assustadora sobre doenças como AIDS, Ebola e afins.

Guiley, Rosemary Ellen. *The Encyclopedia of Ghosts and Spirits* (Facts on File, 1992). Uma referência decente.

Hardy, Phil (editor). *The Overlook Film Encyclopedia: Horror* (Overlook, 1994). A obra de referência do cinéfilo sobre horror, com informações sobre mais de 2.000 filmes.

Harms, Daniel. *The Cthulhu Mythos Encyclopedia* (Elder Signs Press, 2008). Uma visão completa dos horrores cósmicos de Lovecraft e de seus emuladores.

Jones, Stephen e Newman, Kim (editors). *Horror: The 100 Best Books* (Carroll & Graf, 1988) e *Horror: Another 100 Best Books* (Running Press, 2005). Cem escritores e críticos de horror escolhem um livro cada; um paraíso para quem procura.

Joshi, S.T. e Dziemianowicz, Stefan (editors). *Supernatural Literature of the World: An Encyclopedia* (Greenwood, 2005). Atualmente o trabalho de referência padrão. O *H.P. Lovecraft: A Life* (Necronomicon Press, 1996) de Joshi é a biografia padrão.

Kendrick, Walter M. *The Thrill of Fear* (Grove Weidenfeld, 1991). Uma história de entretenimento de horror desde o romance gótico.

King, Stephen. *Dança Macabra* (Everest House, 1981). O exame de não-ficção de leitura viciante de King de quatro décadas de livros e filmes de horror.

Lovecraft, H.P. *O Horror Sobrenatural na Literatura* (Dover, 1973). Versão em livro acessível do ensaio seminal de 1936 de Lovecraft.

McNally, Raymond T. e Florescu, Radu. *Em Busca de Drácula e Outros Vampiros* (Houghton Mifflin, 1994). Biografia de Vlad, o Empalador, discute seu papel na lenda de Drácula.

Melton, J. Gordon. *The Vampire Book: The Encyclopedia of the Undead* (Visible Ink, 1999). A melhor obra de referência sobre o assunto; indispensável.

Newman, Paul. *História do Terror* (Sutton, 2000). Uma visão geral necessariamente superficial e uma cartilha lidando com o que, *na realidade*, assustava as pessoas desde os tempos clássicos até hoje.

Peebles, Curtis. *Watch The Skies!* (Smithsonian, 1994). Excelente história da lenda moderna dos OVNI's.

Purkiss, Diane. *At the Bottom of the Garden* (New York University Press, 2001). O folclore horrível de fadas, lilitu e horrores afins de uma perspectiva antropológica e psicológica.

Schechter, Harold. *Serial Killers: Anatomia do Mal* (Ballantine, 2003). Combinando habilmente macabro e erudição, este é provavelmente o melhor trabalho de referência atual.

Skal, David J. *The Monster Show* (W.W. Norton, 1993). História social e crítica de filmes de horror.

Stanley, John. *Creature Features* (Berkley Boulevard, 2000). Com o subtítulo "O guia de filmes de ficção científica, fantasia e horror", tem cerca de 4.000 entradas! Stanley, que costumava apresentar um programa noturno de cinema na Bay Area, fornece críticas úteis a todos os filmes. A biblioteca de nenhum fã de horror deve ficar sem ele.

Taylor, Troy. *Ghost Hunter's Guidebook* (Whitechapel Productions, 2007). Edição atualizada do melhor livro sobre o tema.

FICÇÃO

Há tanta ficção de horror boa por aí que qualquer lista deve ser arbitrária. O problema aumenta ainda mais quando se considera que mesmo a ficção de horror medíocre costuma ser um ótimo modelo para jogos de horror — mesmo que seja apenas gerando ideias do tipo "Bem, se *EU* estivesse escrevendo isso...". Dito isto, o material abaixo é na maior parte coisas boas, um pouco selecionadas para jogabilidade ou inspiração para jogos. Claro, algumas delas estão lá simplesmente porque vão te assustar o suficiente para envelhecer um ano.

Barker, Clive. *Livros de Sangue* (Sphere Books, 1984). Seis antologias de contos apropriadamente nomeadas estabeleceram Barker como um horrorista de primeira linha. Outro dele, *O Jogo da Maldição* (Weidenfeld & Nicolson, 1985) e *Cabala* (Poseidon, 1988) exploram horrores cada vez mais secretos. Com *O Grande e Secreto Show* (Collins, 1989) e *Imajica* (HarperCollins, 1991), ele avança ainda mais para a fantasia sombria e o romance. Vale a pena ler tudo o que Barker escreve.

Barron, Laird. *The Imago Sequence and Other Stories* (Night Shade Books, 2007). Excelente recapitulação da tradição do horror; um clássico contemporâneo.

Bear, Greg. *Blood Music* (Arbor House, 1985). Os vírus inteligentes transformam os seres vivos a partir de dentro; horror não-sobrenatural em sua forma mais aterrorizante.

Bellairs, John. *O Mistério do Relógio na Parede* (Dial, 1973), *The Mummy, the Will, and the Crypt* (Dial, 1983), *The Spell of the Sorcerer's Skull* (Dial, 1984), *The Dark Secret of Weatherend* (Dial, 1984), e muitos outros são excelentes fontes para interpretação de personagens infantis, além de serem ótimos romances de horror "juvenis".

Bierce, Ambrose. *Can Such Things Be?* (Cassell, 1893). Curta ficção de horror sombria e selvagem irônica.

Blackwood, Algernon. *Os Salgueiros e Outros Assombros da Natureza* (Collins, 1932). Esses contos fornecem uma educação na construção e uso da atmosfera narrativa. *John Silence: Doutor Psíquico* (Eveleigh Nash, 1908) coleciona as aventuras de seu "detetive oculto".

Blaylock, James P. *Homunculus* (Ace, 1986). Travessuras necromânticas na Londres vitoriana, com humor mórbido e personagens memoráveis. Com *Relíquias da Noite* (Ace, 1994) e *All the Bells on Earth* (Ace, 1995), Blaylock encontra a mistura certa de regionalismo sonhador da Califórnia e horror.

Blish, James. *Páscoa Negra* (Doubleday, 1968). O romance definitivo de demônios e magia negra no mundo moderno. O personagem principal é um mago de magia negra amoral que não é verdadeiramente bom nem mau — um ótimo PdM.

Bradbury, Ray. *O País de Outubro* (Ballantine, 1955), *Um Remédio para a Melancolia* (Doubleday, 1959), e *Algo Sinistro Vem por Ai* (Simon & Schuster, 1962). Duas coleções e um romance; os horrores pessoais de Bradbury numa cidade pequena prefiguram Stephen King, mas sua prosa lírica é toda sua.

Brite, Poppy Z. *Almas Perdidas* (Delacorte Abyss, 1992). Vampiros, o gótico sulista e a sexualidade são marcas registradas de Brite desde este primeiro romance.

Brooks, Max. *Guerra Mundial Z* (Crown, 2006). "história oral" no estilo thriller do apocalipse zumbi e do que vem depois.

Campbell, Ramsey. *A Parte Mais Escura da Floresta* (Tor, 2003). Obra-prima do humor combinando horror psicológico e cósmico. Campbell escreveu muitos outros excelentes romances de horror, e sua coleção de contos *Alone with the Horrors* (Arkham House, 1993) é definitiva. Suas histórias do Mito Cthulhu têm um ar sujo e urbano; eles são coletados em *Impressão Fria* (Tor, 1987).

Chambers, Robert W. *O Rei de Amarelo* (Neely, 1895). Leitura obrigatória para góticos steampunk; uma grande influência sobre Lovecraft. Reimpresso (junto com o resto da ficção estranha de Chambers) em um volume omnibus, *O Símbolo Amarelo e Outros Contos* (Chaosium, 2000).

Collins, Nancy A. *Sunglasses After Dark* (Onyx/NAL, 1989). Vampiros pós-modernos e outros horrores assombram um mundo noturno surreal feito sob medida para RPG.

Danielewski, Mark Z. *House of Leaves* (Pantheon, 2000). Romance pós-moderno de realidade construída disfarçado de casa mal-assombrada, ou vice-versa.

Dean, Pamela. *Tam Lin* (Tor, 1991). Excelente romance de horror e fantasia atmosférico ambientado em um pequeno campus universitário na década de 1970 e centrado em fantasmas, fadas e o poder do palco.

Drake, David. *From the Heart of Darkness* (Tor, 1983). Os dons narrativos de Drake se transformam em puro horror nesta coleção de contos. *Vettius and His Friends* (Baen, 1989) reúne as excelentes histórias de fantasia de horror da era romana de Drake.

Feist, Raymond E. *Faerie Tale* (Doubleday, 1988). Fadas do mal esplendidamente evocadas no norte do estado de Nova York.

Finney, Jack. *Os Invasores de Corpos* (Dell, 1955). Inspirou o filme clássico; um excelente exercício de paranoia literária por direito próprio.

Fraser, Phyllis e Wise, Herbert A. (editors). *Great Tales of Terror and the Supernatural* (Modern Library, 1944). Antologia de horror de referência contendo 52 contos clássicos indiscutíveis.

Gaiman, Neil. *O Livro do Cemitério* (HarperCollins, 2008). Uma atualização de *O Livro da Selva* de Kipling, com fantasmas em vez de panteras e ursos. Você sabe, para crianças.

Goldstein, Lisa. *The Red Magician* (Timescape/Pocket, 1982). Uma história poderosa e tranquila de magia judaica na Europa ocupada pelos nazistas. Goldstein mistura magia antiga e horror moderno em um livro verdadeiramente comovente. Autora versátil, em *Dark Cities Underground* (Tor, 1999), ela apresenta o horror secreto-mágico da construção do metrô.

Gran, Sara. *Come Closer* (Soho, 2003). Um romance de desconforto, suspense e (talvez) possessão.

*Mas se eu perceber que não
vou conseguir horrorizá-lo, tentarei
aterrorizá-lo e, se perceber, então,
que não vou conseguir aterrorizá-lo,
vou apelar para o terror explícito.*

– Stephen King,
Dança Macabra

Hambly, Barbara. *Those Who Hunt the Night* (Del Rey, 1988). Um mistério de assassinato de vampiros eduardiano muito jogável. A sequência é *Traveling with the Dead* (Del Rey, 1995).

Hammett, Dashiell (editor). *Creeps by Night* (John Day, 1931). Uma das primeiras antologias de horror, e ainda uma das melhores.

Harris, Thomas. *Dragão Vermelho* (Putnam, 1981) e *O Silêncio dos Inocentes* (St. Martin's, 1988). Horror psicológico colocando o FBI contra um dos grandes vilões do horror, Dr. Hannibal ("o Canibal") Lecter: gênio demoníaco, psicanalista e assassino em série.

Hartwell, David G. (editor). *The Dark Descent* (St. Martin's, 1987). Antologia magistral e histórica de contos horríveis, nem todos de "horror" convencional.

Herbert, James. *The Fog* (NEL, 1975), *The Magic Cottage* (Hodder & Stoughton, 1986), e muitos outros. Escritor de terror britânico confiável e sombrio. *Sepulchre* (Hodder & Stoughton, 1987) combina poderes psíquicos, espionagem industrial e emoções pulp.

Hill, Joe. *A Estrada da Noite* (William Morrow, 2007). Roqueiro já envelhecido, encontra um terno assombrado; uma grande história de fantasmas contemporânea.

Hodgson, William Hope. *Os Botes de "Glen Carrig"* (Chapman and Hall, 1907), *A Casa na Fronteira* (Chapman and Hall, 1908), e *Carnacki, Detetive do Oculto* (Eveleigh Nash, 1913). História aterradorizante no mar, o romance definitivo de "casa invadida" e uma coleção de histórias de "detetive oculto" steampunk — a variedade de Hodgson é incrível.

Howard, Robert E. *Histórias de Horror de Robert E. Howard* (Del Rey, 2008). Embora mais conhecido pela fantasia, Howard escreveu emocionantes contos de horror durante sua breve carreira (1925–1936). *Cultos Inomináveis* (Chaosium, 2001) reúne as histórias do Mito Cthulhu de Howard, entre elas o fantástico romance *Rosto de Caveira* (Weird Tales serial, 1929).

Jackson, Shirley. *A Assombração da Casa da Colina* (Viking, 1959). Uma obra-prima moderna de horror psicológico, um dos romances mais silenciosamente aterrorizantes já escritos.

James, M.R. *Histórias De Fantasmas De Um Antiquário* (Edward Arnold, 1904). James é o maior escritor de histórias de fantasmas da língua inglesa: literato, rico em detalhes e perfeitamente tonificado. Obtenha uma coleção omnibus como *Casting the Runes and Other Ghost Stories* (Oxford, 1999).

Kiernan, Caitlin R. *Threshold* (Roc, 2001). Uso vertiginoso do "tempo profundo" paleontológico como horror.

King, Stephen. *A Hora do Vampiro* (Doubleday, 1975), *O Iluminado* (Doubleday, 1977), *Sombras da Noite* (Doubleday, 1978), *A Dança da Morte* (Doubleday, 1978), *A Zona Morta* (Viking, 1979), *It: A Coisa* (Viking, 1986), *Saco de Ossos* (Scribner, 1998), e *O Apanhador de Sonhos* (Scribner, 2001), para falar apenas dos pontos altos. A força de King está em suas caracterizações e em sua capacidade de trazer o sobrenatural para o nosso mundo familiar.

Klein, T.E.D. *Cerimônias Satânicas* (Viking, 1984). Incrível, atualização alfabetizada dos horrores de Arthur Machen para a zona rural de Nova Jersey. O conto de Klein de 1980 "Children of the Kingdom" atualiza o Unseelie de Machen para a cidade de Nova York moderna.

Lackey, Mercedes. *Burning Water* (Tor, 1989). Cultos astecas, possessão e sacrifício humano na moderna Dallas, Texas. Esta é uma excelente história de horror com uma deliciosa heroína mágica neopagã. As sequências, *Children of the Night* (Tor, 1990) e *Jinx High* (Tor, 1991) também são boas.

Laidlaw, Marc. *The 37th Mandala* (St. Martin's, 1996). Um charlatão da Nova Era acidentalmente desencadeia Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem como "guias espirituais".

Langan, Sarah. *The Missing* (HarperCollins, 2007). Surto de vírus em cidade pequena causa horror apocalíptico.

Le Fanu, Joseph Sheridan. *In a Glass Darkly* (Richard Bentley, 1872). Antologia contendo a novela "Carmilla", a primeira grande história erótica de vampiros, e muitas outras obras-primas menores. *Carmilla and 12 Other Classic Tales of Mystery* (Penguin, 1996) é uma excelente coleção moderna de Le Fanu.

Lebbon, Tim. *As the Sun Goes Down* (Night Shade Books, 2000). Coleção de contos de um novo talento britânico.

Lee, Tanith. *Red as Blood* (DAW, 1983). Esta coleção lindamente perversa de contos pega os contos de fadas clássicos de Grimm e os transforma em contos atmosféricos e terríveis de fantasia e horror. Um exemplo perfeito de como tornar o familiar horrível.

Leiber, Fritz. *Conjure Wife* (Twayne, 1953). Um romance assombroso de bruxaria secreta em uma universidade dos anos 1950. *Our Lady of Darkness* (Berkley, 1977) é uma luminosa fantasia literária de horror urbano (gênero que Leiber inventou em 1941 com o conto "Smoke Ghost").

Ligotti, Thomas. *The Nightmare Factory* (Carroll & Graf, 1996). Reúne as três principais coleções de Ligotti em um omnibus. Ligotti é o principal escritor de curtas de horror vivo hoje. Loucura, titeres e muito mais.

Lindholm, Megan. *Wizard of the Pigeons* (Ace, 1986). Fantasia urbana verdadeiramente soberba com ameaça sobrenatural entre as pessoas de rua de Seattle. Um belo exemplo de como a magia pode estar ao nosso redor, mas despercebida, exceto por aqueles que optam por procurá-la.

Lovecraft, H.P. *O Chamado de Cthulhu e outros contos* (Penguin, 1999), *A Coisa na Soleira da Porta e outros contos* (Penguin, 2001), e *Os Sonhos na Casa Assombrada e outros contos* (Penguin, 2004). Esses três volumes omnibus contêm os textos originais corrigidos da ficção de Lovecraft (publicados pela primeira vez nos pulps entre 1924 e 1941). Lovecraft é o maior autor de horror americano desde Poe, em termos de visão, habilidade literária e influência.

Maberry, Jonathan. *Paciente Zero* (St. Martin's, 2009). Techno-thriller que coloca o herói de ação contra a ameaça zumbi. A sequência pura e delirante de horror pulp *The Dragon Factory* (St. Martin's, 2010) apresenta monstros geneticamente modificados e bioterror.

Machen, Arthur. *O Grande Deus Pã e A Luz Interior* (John Lane, 1894). A coleção de histórias relacionadas apresentando a "raça oculta" Unseelie de Machen. A coleção padrão do melhor trabalho de Machen é *Tales of Horror and the Supernatural* (Knopf, 1948). A Chaosium publica versões corrigidas e completas das histórias relacionadas (2000–2005).

Matheson, Richard. *A Casa Infernal* (Viking, 1971). Uma das melhores histórias de casas mal-assombradas já escritas. Os contos de Matheson também são chocantes confiáveis, e seu romance *Eu Sou a Lenda* (Fawcett, 1954) combina um grande "vampiro científico" com horror psicológico pós-apocalíptico.

McCammon, Robert R. *They Thirst* (Avon, 1981). Um apocalipse vampírico. O *Usher's Passing* (Holt, Rinehart & Winston, 1984) é uma sequência de drama familiar gótico sulista de "A Queda da Casa de Usher", de Poe. *The Wolf's Hour* (Pocket, 1989) é um ação de lobisomem da Segunda Guerra Mundial. Todos são livros do tipo que não dá para parar de ler.

Newman, Kim. *Anno Drácula* (Simon & Schuster, 1992). Horror histórico alternativo em um mundo onde Drácula venceu. A sequência *The Bloody Red Baron* (Carroll & Graf, 1995) é a Primeira Guerra Mundial como Grand Guignol.

Poe, Edgar Allan. *Os Contos e Poemas Completos de Edgar Allan Poe* (Doubleday, 1966). Poe continua sendo o maior praticante literário do horror. Suas histórias são tão marcantes hoje quanto quando foram publicadas pela primeira vez (entre 1827 e 1846). Vital.

Powers, Tim. *Os Portais de Anúbis* (Ace, 1983), *On Stranger Tides* (Ace, 1987), *The Stress of Her Regard* (Ace, 1989), e *Declare* (HarperCollins, 2001). Misturas engenhosas de história e fantasia macabra, cheias de ladrões de corpos, Vudu, vampiros e gênios. Excelente material de recurso sobre a condução de horror histórico. A série de magia secreta moderna de Powers — *Last Call* (William Morrow, 1992), *Expiration Date* (Tor, 1996) e *Earthquake Weather* (Tor, 1997) — é tão boa quanto, e adiciona possessão, fantasmas e magia ritualística.

Priest, Cherie. *Fathom* (Tor, 2008) e *Those Who Went Remain There Still* (Subterranean, 2008). Duas belas histórias de monstros americanos, com Leviatã e uma horrível coisa-pássaro quase morta por Daniel Boone.

Rice, Anne. *Entrevista Com o Vampiro* (Knopf, 1976). O romance que renovou a lenda para o mundo pós-moral, enfatizando o horror psicológico, a culpa e a solidão da imortalidade vampírica. Junto com suas muitas sequências, a referência para uma campanha de reviravoltas em que os heróis são vampiros.

Roszak, Theodore. *Flicker* (Summit, 1991). História conspiratória profundamente assustadora dos primeiros filmes de horror.

Saberhagen, Fred. *The Dracula Tape* (Warner, 1975), *The Holmes-Dracula File* (Ace, 1978), e *An Old Friend of the Family* (Ace, 1979). Inverte a história de Drácula, retratando o Conde como um defensor incompreendido de sua terra natal.

Shelley, Mary Wollstonecraft. *Frankenstein, ou O Prometeu Moderno* (Lackington, Hughes, Harding, Mavor, & Jones, 1818). O romance original de cientista louco e sua obra.

Shepard, Lucius. *Green Eyes* (Ace, 1984). Zumbis de pseudociência e uma atmosfera tropical genuinamente assustadora. *Louisiana Breakdown* (Golden Gryphon, 2003) é um romance frazeriano de culto à fertilidade mergulhado no gótico sulista.

Simmons, Dan. *Song of Kali* (Bluejay, 1985), *Carrión Comfort* (Dark Harvest, 1989), *Children of the Night* (Putnam, 1992), e *O Terror* (Little, Brown, 2007). Excelentes horrores de (respectivamente) cultistas de Calcutá, vampiros psíquicos, AIDS (e Drácula) e exploração do Ártico.

Smith, Clark Ashton. *Além da Imaginação e do Tempo* (Arkham House, 1942). A primeira coleção de Smith de histórias do Mito Cthulhu, que têm uma crueldade exuberante e lírica própria. O *Rendezvous in Averroigne* (Arkham House, 1988) é o melhor omnibus atual de Smith.

Smith, Thorne. *Topper* (McBride, 1926). A primeira história de "fantasma amigável". Ele deu origem a inúmeras imitações de filmes e vídeos, mas o original engraçado, sexy e irreverente permanece insuperável.

Stableford, Brian. *O Império do Medo* (Simon & Schuster, 1988). Romance de vampiro viral histórico alternativo. *The Werewolves of London* (Simon & Schuster, 1990) começa uma saga mística cada vez mais complexa de anjos cruéis e tragédia familiar.

Steakley, John. *Vampire\$* (Roc, 1990). Adrenalina pura e simples de caça aos vampiros. Modelo absolutamente perfeito para campanhas destemidas de assassinos de vampiros.

Stevenson, Robert Louis. *Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (Charles Scribner's Sons, 1886). Um clássico do horror. Stevenson escreveu outros contos de horror e aventura, especialmente "Thrawn Janet" (1881) e "The Body Snatcher" (1884). Este último é sobre um ladrão de túmulos e não tem nada a ver com qualquer filme de invasão.

Stoker, Bram. *Drácula* (Constable, 1897). Ainda o maior romance de vampiros de todos. As obras menores de Stoker podem ser agradavelmente pulp, como *The Jewel of Seven Stars* (Heinemann, 1903), que forneceu a inspiração básica para o filme de 1932, *A Múmia*; *Lair of the White Worm* (William Rider & Son, 1911), que se tornou um filme gloriosamente estranho de Ken Russell em 1988; e *Dracula's Guest and Other Weird Stories* (George Routledge, 1914).

Straub, Peter. *Os Mortos-Vivos* (Coward, McCann & Geoghegan, 1979). Uma tentativa surpreendentemente bem-sucedida de americanizar e romantizar a forma clássica de história de fantasmas inglesa.

Strieber, Whitley. *The Wolfen* (William Morrow, 1978). Romance de alguma forma crível de uma raça oculta de homens-lobo que vivem na cidade de Nova York.

Weinberg, Robert. *The Devil's Auction* (Leisure, 1990) e *The Armageddon Box* (Leisure, 1991). Horror pulp moderno no estilo slam-bang, com muitos nomes ocultos.

Wellman, Manly Wade. *Who Fears the Devil?* (Paizo, 2010). Essas belas histórias, escritas entre 1951 e 1987, são ambientadas na América rural e dão uma perspectiva sobre Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem (e na América rural) notavelmente diferente da de Lovecraft. *Worse Things Waiting* (Carcosa House, 1973) reúne mais grandes histórias de horror.

Wheatley, Dennis. *The Devil Rides Out* (Hutchinson, 1934), *Strange Conflict* (Hutchinson, 1941), *The Haunting of Toby Jugg* (Hutchinson, 1948), *To the Devil — a Daughter* (Hutchinson, 1953), *The Ka of Gifford Hillary* (Hutchinson, 1956), e *O Satanista* (Hutchinson, 1960). Espiões, satanistas e ação de caras durões; A série "Black Magic" de Wheatley tem tudo que um jogo de horror poderia desejar.

Wilson, F. Paul. *O Fortim* (William Morrow, 1981). Uma história moralmente emaranhada de um vampiro demoníaco atacando a SS. *O Sepulcro* (Berkley, 1984) é uma atualização notavelmente bem-sucedida do antigo horror pulp de “ameaça estranha” ao estilo de Sax Rohmer para os dias modernos; suas sequências pintam uma longa história de horror cósmico em meio às emoções.

Wilson, Robert Charles. *The Perseids and Other Stories* (Tor, 2000). O autor de ficção científica Wilson assume o horror nesta antologia surpreendente que ecoa MR James, Lovecraft e Barker.

Yarbro, Chelsea Quinn. *Hotel Transylvania* (St. Martin's, 1978). O primeiro de uma longa série de romances históricos protagonizados pelo heróico e gineólatra vampiro, o Conde de Saint-Germain.

Zelazny, Roger. *A Night in the Lonesome October* (AvoNova/William Morrow, 1993). Romance de horror bem-humorado de uma noite de Halloween onde o mundo pode ou não perecer para sempre; narrado pelo cachorro de Jack, o Estripador, Sniff.

QUADRINHOS E MANGÁS

Akino, Matsuri. *Pet Shop of Horrors* (Asahi Sonorama, 1995–1998). A loja de animais amaldiçoada de Chinatown em Los Angeles oferece horrores legítimos a seus clientes. A sequência é *Pet Shop of Horrors — Tokyo* (Asahi Sonorama, 2005–presente).

Bissette, Steve (editor). *Taboo* (SpiderBaby Grafix/ Tundra/Kitchen Sink, 1989–1995). Uma antologia semi-regular notável pela qualidade estelar de seus colaboradores. A revista trabalha duro para fazer jus ao seu nome.

Brereton, Dan. *Nocturnals: Black Planet* (Malibu, 1995). O primeiro de uma série irregular com protagonistas sobrenaturais lutando contra horrores piores, o verdadeiro atrativo é a exuberante arte gótica desenhada por Brereton.

Brown, Chester. *Yummy Fur* (Vortex, 1986–1994). Embora não seja exatamente uma história de horror, continua sendo um marco genuinamente assustador do meio dos quadrinhos. Particularmente angustiante é a série ferozmente irônica “Ed the Happy Clown” que está que decorre nas primeiras 20 edições do quadrinho. Definitivamente requer uma sensibilidade madura.

Burns, Charles. *Black Hole* (Kitchen Sink/Fantagraphics 1995–2005). A arte assombrosa ancora um conto de mutação sexualmente transmissível.

Conway, Gerry, et al. *Lobisomem* (Marvel, 1972–1977). Quadrinho de lobisomem confiável e profissional.

Delano, Jamie, et al. *Hellblazer* (DC/Vertigo, 1988–presente). O título de horror emblemático ainda em circulação centra-se em um feiticeiro britânico e na confusão que o cerca. Garth Ennis e Mike Carey são particularmente bons.

DeMatteis, J. M. *Eu, Vampiro* (DC, 1981–1983). Este drama de vampiros de suspense foi o principal destaque em *House of Mystery* do #290 ao #319.

Ellis, Warren. *Gravel* (Avatar, 1999–presente). As aventuras do “mago de combate” britânico William Gravel começaram em *Strange Kiss*. Agora é uma série regular.

Feldstein, Al, et al. *Tales from the Crypt* (EC Comics, 1950–1955). Este quadrinho de dez centavos e seus companheiros estáveis da EC, *The Haunt of Fear* e *The Vault of Horror*, “corromperam” uma geração inteira, mudando a face do horror americano para sempre, combinando histórias de notável percepção psicológica e social com carnificina genuinamente perturbadora de alguns dos maiores artistas dos quadrinhos que já viveram.

Fleisher, Michael, et al. *Wrath of the Spectre* (DC, 1988). Reimprime a clássica aventura de vingança horrível ilustrada por Jim Aparo do super-herói fantasmagórico da DC, na *Adventure* do #431 ao #440. A criação de John Ostrander no título *Espectro* de 1992 a 1998 também vale a pena ser lida.

Gerber, Steve, et al. *Vampire Tales* (Marvel, 1973–1975). Esta série antológica é mais conhecida por apresentar a criação de Roy Thomas, Morbius, o Vampiro Vivo, o primeiro vampiro nos quadrinhos desde a proibição do CCA em 1954, e um vampiro tecnológico único para um cosmos de super-heróis.

Ito, Junji. *Tomie* (Shogakukan, 1987). A história de um retornado inspirador de luxúria. O *Uzumaki* de Ito (Shogakukan, 1998) apresenta espirais geométricas como focos de horror, enquanto seu *Gyo* (Shogakukan, 2001–2002) traz à tona um pesadelo marinho das profundezas.

Iwaaki, Hitoshi. *Parasyte* (Kodansha, 1990–1995). Ficção científica de horror apresenta uma invasão de parasitas alienígenas, completa com mão senciente!

Kirkman, Robert. *The Walking Dead* (Image, 2003–presente). Boa e intransigente, a série segue os sobreviventes através de um pós-apocalipse zumbi.

Kubert, Joe (editor), et al. *Weird War Tales* (DC, 1971–1983). Ocasionalmente brilhantes séries de antologias de horror de guerra tornaram-se o terreno de desova dos Comandos de Criaturas. Outro recurso característico, *The Haunted Tank*, apareceu pela primeira vez em *G.I. Combat*.

Ainda sonho com dentes e poder.

— *Drácula, em Bizarre Adventures #33*

Lash, Batton. *Wolff and Byrd, Counselors of the Macabre* (Exhibit A Press, 1979–presente). Olhar bem-humorado para os problemas legais do sobrenatural. Continua sob o título *Supernatural Law*.

Mignola, Mike. *Hellboy* (Dark Horse, 1993–presente). Horror pulp de super heróis alterna com folclore espectral surpreendentemente delicado. O título associado *B.P.R.D.* introduz novelas seriadas à mistura.

Miura, Kentaro. *Berserk* (Hakusensha, 1990–presente). Mangá de fantasia sombria contra uma versão surreal da Europa medieval.

Moore, Alan. *From Hell* (Borderlands, 1995). Com a intrincada arte em preto e branco de Eddie Campbell, Moore conta a história de Jack, o Estripador, geometria sagrada e o horror conspiratório no coração do século XX.

Moore, Alan; Wein, Len; et al. *Monstro do Pântano* (DC/Vertigo; 1972–1976, 1982–1996, 2001–2002, 2004–2006). Esta história em quadrinhos de monstros góticos teve alguns períodos notavelmente miseráveis, mas sua primeira edição, de Len Wein e Berni Wrightson, elevou o gênero a novos patamares. Então, na década de 1980, sob o escritor Alan Moore e os artistas Steve Bissette e John Totleben, Monstro do Pântano inesperadamente se tornou o melhor quadrinho de todos os tempos para o mercado de massa. As edições mais recentes dos escritores Rick Veitch e Doug Wheeler também são exemplos. Não deixe que os dois filmes exagerados o assustem.

Morrison, Grant. *Patrulha do Destino* (DC/Vertigo, 1989–1993). Quadrinho de super-heróis surrealista com momentos genuínos de horror por toda parte. *Os Invisíveis* (DC/Vertigo, 1994–2000) é uma conspiração que voa alto sem rede de proteção.

Niles, Steve (editor). *Fly In My Eye* (Eclipse/Arcane, 1988–1992). Antologia consistentemente excelente e publicada de forma inconsistente. *30 Days of Night* (IDW, 2002) de Niles é uma história crua e primitiva de vampiros invadindo Barrow, no Alasca.

Otsuka, Eiji. *The Kurosagi Corpse Delivery Service* (Kadokawa Shoten, 2002–presente). O serviço homônimo realiza os desejos dos mortos.

Rennie, Gordon. *Caballistics, Inc.* (Rebellion, 2002–presente). Este intenso conto de magia negra e operações negras acontece em 2000 EC.

Sala, Richard. *Black Cat Crossing* (Kitchen Sink, 1993), *The Chuckling Whatsit* (Fantagraphics, 1997), *Peculia* (Fantagraphics, 2002), *Mad Night* (Fantagraphics, 2005), e *The Grave-Robber's Daughter* (Fantagraphics, 2006). A versão em quadrinhos do filme

expressionista alemão. Imagens brilhantes e um enredo que sempre ameaça se tornar um horror exagerado, mas nunca o faz. Tudo feito por Sala é excelente.

Sclavi, Tiziano, et al. *Dylan Dog* (Sergio Bonelli Editore, 1986–presente). Quadrinho italiano excêntrico e em camadas sobre um investigador oculto de Londres.

Umezū, Kazuo. *Reptilia* (Kadokawa Shoten, 1965). O “Pai do Horror Manga” apresenta uma cobra que muda de forma. Seu *Cat-Eyed Boy* (Asahi Sonorama, 1967–1968) é uma antologia de horror no estilo EC. *The Drifting Classroom* (Shogakukan, 1972–1974), sobre uma escola primária perdida no tempo lentamente sucumbindo à loucura, é frequentemente considerada a maior obra do gênero.

Wolfman, Marv. *Tomb of Dracula* (Marvel, 1972–1979). Um festival dos horrores apoiado por alguns dos melhores talentos artísticos da década de 1970. A forte caracterização de Drácula é memorável.

FILMOGRAFIA

Os filmes nos deram nossas imagens mais gráficas de horror. Os listados abaixo são todos sugeridos para visualização, embora às vezes como fonte de ideias para histórias, e não como filmes de qualidade. A maioria são clássicos, imperdíveis para jogadores de horror — mas alguns são obras-primas obscuras, improváveis de aparecer na televisão tarde da noite. Muitos estão disponíveis em DVD; verifique a Netflix ou seu provedor de streaming.

13 Fantasmas (Steve Beck, 2001). O mais bem sucedido da série de remake de William Castle tem uma ótima cena introdutória e a casa assombrada mais selvagem e pós-moderna de todos os tempos.

À Beira da Loucura (John Carpenter, 1994). Conto surreal de Lovecraft de um escritor de horror desaparecido cujos livros estão mudando a realidade.

A Bruxa de Blair (Daniel Myrick e Eduardo Sanchez, 1999). O horror de baixa fidelidade cria uma atmosfera quase perfeita de suspense, horror e pavor com estilo verdadeiro.

A Casa da Noite Eterna (John Hough, 1973). Este filme, sobre um grupo de pessoas que prometeram muito dinheiro para provar ou refutar a existência de uma vida após a morte no avô de todas as casas assombradas, faz uma grande premissa de aventura. Muitos detalhes sobre o uso de habilidades psíquicas.

A Casa do Espanto (Steve Miner, 1985). Sofre de excesso de brincadeiras, mas o conceito essencial da casa hipergeométrica assombrada faz um ótimo elemento de jogo. A sequência é ainda mais boba, mas traz mais mudanças no cenário.

A Espinha do Diabo (Guillermo del Toro, 2001). Uma história de fantasmas quase perfeita de 20 minutos se aninha neste, de outra forma previsível, filme de duas horas. *O Labirinto do Fauno* (2006), de Del Toro, é bem-sucedido com imagens fantásticas sombrias e narrativa em desintegração, embora sua mensagem subjacente permaneça confusa.

A Hora do Espanto (Tom Holland, 1985). Olhar afetuoso para filmes de caça aos vampiros que lentamente se torna arrepiante e verdadeiramente tensa.

A Hora do Pesadelo (Wes Craven, 1984). Após suas inúmeras sequências, é fácil esquecer o quão perturbador este filme pode ser, em grande parte devido ao seu brilhante conceito central e efeitos especiais imaginativos e surreais.

A Hora dos Mortos-Vivos (Stuart Gordon, 1985) e *Do Além* (Stuart Gordon, 1986). Entre as melhores adaptações cinematográficas da obra de Lovecraft, mas baseadas em histórias de terceira categoria. Ainda assim, cheio de horrores supremamente bem-humorados.

A Maldição do Demônio (Mario Bava, 1960). Um preto e branco tão rico que você juraria que era colorido, uma bruxa morta-viva e um castelo assombrado dão estilo de sobra a este filme italiano.

A Morta-Viva (Jacques Tourneur, 1943). Ignore o título. Este chiller psicológico produzido por Val Lewton é uma transposição de Jane Eyre para o Caribe e um olhar respeitoso e assombroso sobre o Vudu.

A Mosca da Cabeça Branca (Kurt Neumann, 1958). Bobo, mas perturbador, graças à direção de Neumann. O remake (David Cronenberg, 1986) é mais sangrento e menos eficaz, mas mais “realista”. Ambos valem a pena ser vistos.

A Múmia (Karl Freund, 1932). Pouco chocante, mas mantém um clima horrível por toda parte. Deu-nos o “amor reencarnado proibido” e o “disfarce humano da múmia” reutilizados por filmes posteriores. O remake lançado (Stephen Sommers, 1999) é uma grande aventura pulp jogável.

A Noite do Demônio (Jacques Tourneur, 1957). Pergaminhos de invocação de demônios e cultos satânicos na Inglaterra. Um demônio visível, adicionado por insistência do produtor, estraga mas não estraga esta obra-prima da sugestão.

A Noite dos Mortos-Vivos (George A. Romero, 1968). Combina ação de revirar o estômago com comentários sociais sombrios. Apenas igualado por sua sequência, *Despertar dos Mortos* (George A. Romero, 1978), ambientada em um shopping center sitiado, que o remake (Zack Snyder, 2004) complementa surpreendentemente.

A Sétima Vítima (Mark Robson, 1943). Outro filme de horror psicológico produzido por Val Lewton com personagens complexos, trata de desilusão e suicídio. Interessante para os MJs por lidar com um culto satânico, misterioso e desconhecido ao longo do filme.

A Tortura do Medo (Michael Powell, 1960). Um filme fascinante sobre um aficionado por câmeras e assassino sexual que incrimina o público pelo voyeurismo.

Abismo do Medo (Neil Marshall, 2005). Mulheres em uma viagem de espeleologia encontram monstros trogloditas; suspense e horror perfeitos.

Adoradores do Diabo (John Schlesinger, 1987). Excelente filme de suspense sobre a batalha de um homem com um malévolo culto de Santena.

Alien Raiders (Ben Rock, 2008). A Fearless Monster Hunt torna-se estraga tudo ao fazer reféns, ou vice-versa: uma sessão de jogo de horror com vida fílmica tensa e concisa.

Alien - O 8º Passageiro (Ridley Scott, 1979). O horror neo-Lovecraftiano de ficção científica trouxe o filme da criatura do espaço sideral a novos patamares de horror e credibilidade simultaneamente. Também apresenta uma história muito jogável. A primeira sequência, *Aliens*, *O Resgate* (James Cameron, 1986) é ação em vez de suspense, mas ainda bastante jogável de uma maneira diferente.

Alta Tensão (Alexandre Aja, 2003). Filme psico-assassino ao estilo grindhouse francês com um toque infernal.

Alucinações do Passado (Adrian Lyne, 1990). Horror psicológico alucinógeno cerca um veterinário do Vietnã. Surrealismo no seu melhor horrível.



Amargo Pesadelo (John Boorman, 1972). Um clássico de horror não sobrenatural da civilização contra a selvageria, o epitome da história da Travessia.

As Ruínas (Carter Smith, 2008). O horror de sobrevivência de roer as unhas prende os turistas ocidentais no topo de uma enigmática pirâmide maia em uma inversão astuta das histórias de Lovecraft.

Batalha Real (Kinji Fukasaku, 2000). Horror paranóico sobre uma competição escolar de pesadelo.

Cabana do Inferno (Eli Roth, 2002). Usa bactérias carnívoras para levar o horror de sobrevivência não sobrenatural ao limite.

Cães de Caça (Neil Marshall, 2002). Tropas britânicas contra lobisomens no melhor filme de lobisomem do milênio... até aqui.

Chinesa Ghost Story (Ching Siu-Tung, 1987). Artes marciais, comédia, romance e vampiros de árvores com línguas extensíveis!

Cloverfield: Monstro (Matt Reeves, 2008). Filme Daikaiju filmado da perspectiva das vítimas; encapsula o horror da impotência no novo milênio.

Deixa Ela Entrar (Tomas Alfredson, 2008). Impecável filme de vampiro sueco, é a melhor — talvez a melhor possível — exploração do tipo de personagem “Renfield”.

Delírios Mortais (John McTiernan, 1986). Um conto onírico e cada vez mais paranóico de espíritos nômades assombrando um antropólogo moderno em Los Angeles.

Desafio do Além (Robert Wise, 1963). Uma história de fantasmas silenciosa e tensa ou um conto sutil de desintegração psicológica? De qualquer forma, uma obra-prima de horror muitas vezes esquecida com aplicativos úteis de interpretação. Aborda a interação de pressões psicológicas e psíquicas em uma situação sobrenatural. Evite o remake de 1999 a todo custo!

Extermínio (Danny Boyle, 2002). A fascinante reinvenção do filme de zumbis apresenta “zumbis rápidos” infectados por vírus e vistas urbanas apocalípticas.

Fome de Viver (Tony Scott, 1983). Vampiros antigos e decadentes vivem a vida dos ricos ociosos. Pouco conteúdo, mas assustador e muito sexy com os protagonistas Catherine Deneuve, Susan Sarandon e David Bowie.

Frankenstein (James Whale, 1931), *A Noiva de Frankenstein* (James Whale, 1935), e *O Filho de Frankenstein* (Rowland V. Lee, 1939). Os protótipos de filmes de criador/criatura loucos, que valem a pena ver por sua visão sobre a questão do homem-como-Deus, bem como por seus calafrios. Nenhuma das mais de cem sequências e remakes de Frankenstein se compara a esses originais, embora *A Maldição de Frankenstein* (Terence Fisher, 1957) chegue perto.

Godzilla (Ishiro Honda, 1954). Embora seguido por uma série infinita de sequências ultra-exageradas, o filme original (sem Raymond Burr) é sombrio, poderoso e muito, muito assustador. Godzilla não é o grande amigo monstro de ninguém aqui; ele é uma força da natureza literalmente imparável, uma personificação ambulante do horror nuclear.

Grito de Horror (Joe Dante, 1981). O outro grande filme de lobisomem de 1981.

Guardiões da Noite (Timur Bekmambetov, 2004). Filme alucinado de duelos sobrenaturais na suja e moderna Moscou joga com o escopo continuamente. *Guardiões do Dia* (2006) é a sequência digna.

Halloween: A Noite do Terror (John Carpenter, 1978).

O primeiro e melhor filme do boom dos filmes de horror dos anos 1970 e 1980. As sequências são todas esquecíveis; O remake de 2007 de Rob Zombie é quase imperdoável.

Hellraiser: Renascido do Inferno (Clive Barker, 1987). Horror sangrento e fetichista dirigido por um notável autor de horror. Não indicado para os melindrosos, mas a visão de Barker é verdadeiramente infernal; muito potencial de interpretação para aqueles que gostam de Grand Guignol.

Inverno de Sangue em Veneza (Nicolas Roeg, 1973). A história de luto de uma casa de arte brinca com a percepção e a fé quando Julie Christie confia em um vidente e Donald Sutherland pensa que vê o fantasma de sua filha.

Linha Mortal (Joel Schumacher, 1990). Um cenário intensamente jogável e a atmosfera rica salvam este filme desorganizado sobre uma equipe de aspirantes a tanatologistas explorando a vida após a morte morrendo repetidamente.

Monstros (Tod Browning, 1932). Um estudo respeitoso, mas sombrio, do medo da mutilação e dos perigos de trair uma comunidade insular e marginalizada não muito diferente dos Unseelie.

Museu de Cera (Andre de Toth, 1953). Vincent Price faz uma de suas atuações mais ricas, como o curador do museu de cera que transforma vítimas em esculturas para sua Câmara dos Horrores. Altamente evocativo, e uma grande atmosfera vitoriana por toda parte.

Nosferatu (F.W. Murnau, 1922). A obra-prima silenciosa de Murnau é um gótico surrealista. O remake (Werner Herzog, 1979) apresenta o nosferatu como a irrupção da realidade fatal na confortável vida burguesa.

O Abominável Dr. Phibes (Robert Fuest, 1971). Uma variação exagerada do modelo do “gênio do mal”, o Dr. Phibes de Vincent Price é um músico louco que mata seus inimigos usando as Dez Pragas do Egito.

O Albergue (Eli Roth, 2005). O mais astuto e eficaz da nova geração da chamada “pornô tortura”; atualiza o mito da sedução das fadas com um efeito sombrio.

O Ataque dos Vermes Malditos (Ron Underwood, 1990). Uma atualização perfeita e brilhante do filme B dos anos 1950 para a era moderna coloca uma pequena cidade no deserto contra vermes da areia gigantes e malévolos.

O Bebê de Rosemary (Roman Polanski, 1968). Bruxaria e satanismo entre os afluentes de Nova York. Polanski constrói com maestria a atmosfera sinistra e paranóica.

O Enigma do Horizonte (Paul W.S. Anderson, 1997). O filme de ficção científica “Nave Espacial Assombrada” constrói o horror cósmico magnificamente nos três primeiros atos. Então, os produtores estragam tudo.

O Exorcista (William Friedkin, 1973). Este filme sobre uma garotinha atormentada por demônios e a batalha por sua alma é imperdível e um exemplo brilhante do poder da escala prosaica.

O Gabinete do Dr. Caligari (Robert Wiene, 1920). A primeira obra-prima do filme de horror; seus cenários surrealistas, ângulos de câmera e enredo permanecem inigualáveis hoje.

O Homem de Palha (Robin Hardy, 1973). Situado na Grã-Bretanha moderna, este filme trata de uma pequena ilha ao largo onde os habitantes ainda mantêm um interesse na “velha religião”. Mitologia celta em um cenário moderno, feito com um toque de filme de suspense e senso de humor. A versão de 2006 de Neil LaBute pode ser o pior remake já filmado.

O Hospedeiro (Bong Joon-ho, 2006). Maravilhoso filme kaiju sul-coreano combina medo do estado, horror ambiental, ação rápida e dinâmica familiar inteligente.

O Iluminado (Stanley Kubrick, 1980). Não muito pela adaptação do romance, mas um filme brilhante. Direção soberba, uma trilha sonora assustadora e uma performance memorável de Jack Nicholson contribuem para uma atmosfera aterrorizante.

O Jovem Frankenstein (Mel Brooks, 1974). Encenação ruidosa de todo o gênero de filmes de horror.

O Lobisomem (George Waggner, 1941). Não o primeiro filme de lobisomem, mas aquele que estabeleceu as regras para o homem-lobo de Hollywood como trágico monstro-vítima.

O Massacre da Serra Elétrica (Tobe Hooper, 1974). Este tour-de-force sem orçamento redefine o assassino psicopata como lobisomem moderno. Ponto para observar: os horrores deste filme ocorrem inteiramente à luz do dia.

O Médico e o Monstro (Rouben Mamoulian, 1931). Fredric March recebeu um Oscar bem merecido por sua dupla liderança neste filme de horror assustador e iluminado a gás.

O Mistério de Candyman (Bernard Rose, 1992). A lenda urbana de Chicago se manifesta como horror espectral nesta evocação realista e poderosa de um conto de Clive Barker.

O Monstro do Ártico (Christian Nyby, 1951). Notável pelo conflito entre os cientistas, que querem capturar ou se comunicar com a Coisa, e os soldados, que querem matá-la. O remake de John Carpenter, *O Enigma de Outro Mundo* (1982), mais do que ganha em horror visceral e isolamento o que perde em âmbito cósmico.

O Monstro do Himalaia (Val Guest, 1957). Este filme em preto e branco de baixo orçamento — um lançamento muito precoce da lendária Hammer Films da Grã-Bretanha — apresenta uma caça aos criptídeos curiosamente discreta, mas emocionante.

O Nevoeiro (Frank Darabont, 2007). A adaptação atmosférica de um romance de Stephen King combina horror psicológico e cósmico com monstros soberbos.

O Sexto Sentido (M. Night Shyamalan, 1999). Uma combinação luminosa de história de fantasmas e conto de horror psicológico.

O Silêncio do Lago (George Sluizer, 1988). Horror psicológico paralisa um homem quando sua esposa de repente desaparece. Evite o remake medíocre dos EUA desta joia holandesa.

O Silêncio dos Inocentes (Jonathan Demme, 1991). O thriller de horror psicológico mais maduro e polido das últimas décadas. A combinação de imagens góticas e aparente realismo do filme funciona em muitos níveis.

O Solar das Almas Perdidas (Lewis Allen, 1944). Excelente história de fantasmas atmosférica no espírito de Val Lewton.

O Vampiro da Noite (Terence Fisher, 1958). Christopher Lee e Peter Cushing se enfrentam na melhor versão cinematográfica do romance, sintetizando a tradição exuberante, sensual e quase operística da Hammer Films. A versão de 1931 de Tod Browning — o clássico estrelado por Bela Lugosi — é brilhantemente filmada, mas marcada por um roteiro abismal.

Olhos Famintos (Victor Salva, 2001). Um monstro maravilhoso, ritmo chocante e folclore incrivelmente aleatório fazem deste filme de psicopatas em perigo um triunfo.

Onibaba - A Mulher Demônio (Kaneto Shindo, 1964). Realismo brutal combina com toques de poder demoníaco neste filme japonês sobre camponeses desesperados presos pela pobreza e pela guerra.

Os Caça-Fantasmas (Ivan Reitman, 1984). Um filme de grupo-de-aventureiros-encontra-o-sobrenatural, bem tramado, desta vez para risos. Cenário moderno, ótimos efeitos especiais e um exemplo clássico de como criar aventuras sobrenaturais.

Os Espíritos (Peter Jackson, 1996). Excelente história sobre um caçador de fantasmas; move-se suavemente da comédia leve para o horror sombrio rapidamente.

Os Estranhos (Bryan Bertino, 2008). Horror de casa invadida em sua forma mais pura e arbitrária.

Os Fantasmas se Divertem (Tim Burton, 1988). A melhor comédia moderna de casa mal-assombrada. De especial interesse por sua visão assustadora e engraçada da vida após a morte, que pode ser facilmente transportada para uma campanha em que todos são fantasmas.

Os Garotos Perdidos (Joel Schumacher, 1987). Atualização da New Wave e vampirização da história de Peter Pan, ambientada na Califórnia dos anos 80. Leve, mas muito divertido.

Ei... você quer ver algo realmente assustador?

– O Passageiro, em No Limite da Realidade

Os Invasores de Marte (William Cameron Menzies, 1953). Um clássico menor de invasão alienígena que estabeleceu o padrão para os horrores da ficção científica dos anos 1950.

Os Outros (Alejandro Amenabar, 2001). Clima garantido de suspense remonta aos filmes de histórias de fantasmas da velha escola; Nicole Kidman dá uma das grandes performances de horror nervoso.

Os Pássaros (Alfred Hitchcock, 1963). A natureza enlouquece; um feito de bravura ao usar qualquer elemento comum para construir o horror.

Pânico (Wes Craven, 1996). O máximo em filmes de horror pós-modernos. A tentativa dos personagens de jogar pelas “regras” do filme de horror eleva muito acima do filme psicokiller comum, assim como a direção segura de Craven. Ambas as sequências são decentes também.

Pelo Amor e Pela Morte (Michele Soavi, 1994). História de amor zumbi existencial sobre um coveiro e sua namorada morta-viva. E então só fica mais estranho.

Poltergeist: O Fenômeno (Tobe Hooper, 1982). Uma história de fantasmas chamativa sobre uma família suburbana comum. O aspecto mais impressionante deste filme é a capacidade de Hooper de fazer objetos do cotidiano — aparelhos de TV, brinquedos de pelúcia, bifes — parecerem vivos e malévolos.

Pontypool (Bruce McDonald, 2008). Um indie canadense de baixo orçamento apresenta os zumbis como uma ameaça semântica — o contágio se espalha pelo boca a boca.

Possuída (John Fawcett, 2000). Filme mordaz e inteligente liga a licantrópia à puberdade feminina.

Psicose (Alfred Hitchcock, 1960). O primeiro filme moderno de psicopatas. Não há sangue, apenas suspense, desorientação e uma atmosfera assustadora. Mesmo se você conhece o enredo, veja o filme.

Quadrilha de Sádicos (Wes Craven, 1977). Atualização inspirada do clã canibal “Sawney Beane” combinada com o enredo grindhouse de vingança-horror. Ignore o remake de 2006.

Quando Chega a Escuridão (Kathryn Bigelow, 1987). Um filme de vampiro inteligente e muito assustador em que a palavra “vampiro” nunca aparece. Situado no Ocidente moderno, os vampiros aqui são monstros de convulsão social — aqueles sobre os quais sua mãe o avisou.

Resident Evil: O Hóspede Maldito (Paul W.S. Anderson, 2002). O emocionante filme de horror baseado no videogame combina alegremente a paranóia anticapitalista com a mastigação de zumbis.

Ring: O Chamado (Hideo Nakata, 1998). Uma obra-prima de suspense japonesa, toma emprestado de muitos outros filmes de horror, mas misturando-os em sua própria história tensa de uma fita de vídeo mortal. O remake americano *O Chamado* (Gore Verbinski, 2002) realmente faz jus ao original!

Sangue de Pantera (Jacques Tourneur, 1942). Produzido pelo maestro do horror Val Lewton, o filme que salvou a RKO é sutil, brilhante e de tirar o fôlego. Dito isto, o remake de 1982 de Paul Schrader tem uma Nastassja Kinski nua.

Sunshine: Alerta Solar (Danny Boyle, 2007). O filme de horror de ficção científica implacável sai dos trilhos em termos de enredo, mas continua atraentemente assistível.

Suspiria (Dario Argento, 1977). Bruxaria, sangue e cenários quase alucinógenos tornam este filme italiano eminentemente assistível, se não mais sensato.

This Is Not a Love Song (Bille Eltringham, 2002). Dois ladrões ficam presos na remota zona rural britânica em um impiedoso conto de horror de sobrevivência sem elementos sobrenaturais.

Todo Mundo Quase Morto (Edgar Wright, 2004). Anda na linha complicada entre o hilário e o thriller nojento, enquanto enfatiza o papel do filme de zumbi como crítica cultural.

Tubarão (Steven Spielberg, 1975). Um excelente exemplo do medo da natureza. Esta batalha pura e elementar contra um grande tubarão branco demonstra que o horror transcende facilmente o sobrenatural.

Um Drink no Inferno (Robert Rodriguez, 1996). Horror de campo de ação cheio de violência, vampiros e atitude. Assustador e cheio de emoção, mas não aterrorizante.

Um Lobisomem Americano em Londres (John Landis, 1981). Um excelente estudo da gênese de um lobisomem, tanto surpreendente quanto engraçado. As cenas dos sonhos são a parte mais aterrorizante do filme, inspiradoras para horrores oníricos.

Uma Noite Alucinante 2 (Sam Raimi, 1987). Este filme excessivo oscila descontroladamente entre sangue, palhaçada e medo genuíno; muita diversão e muitas boas ideias. *Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio* (1981), de Raimi, foi essencialmente o mesmo filme com uma fração do orçamento de efeitos especiais. *Uma Noite Alucinante 3* (1992) é uma incrível montanha-russa de fantasia e aventura com pouco horror verdadeiro.

Uma Sepultura na Eternidade (Roy Ward Baker, 1967). Sensacional história de horror de ficção científica britânica sobre monstros psíquicos enterrados sob Londres.

Uzumaki (Higuchinsky, 2000). A adaptação vertiginosa e ocasionalmente discordante do mangá transmite “o estranho” melhor do que quase qualquer outro filme.

Vampiros de Almas (Don Siegel, 1956). Um thriller de horror paranóico sem monstros, efeitos especiais ou mesmo morte, e ainda mais aterrorizante por isso. O remake de 1978 é bastante antigo agora; o remake de 1993 ainda vale a pena ser visto; o remake de 2007 tem seus momentos, mas acaba falhando.

TELEVISÃO

As séries de televisão podem ter tantos diretores quantos episódios. Assim, os créditos são omitidos por brevidade, embora algumas anotações nomeiem os mentores criativos envolvidos.

Além da Imaginação (1959–1964). A série inovadora de Rod Serling definiu e aperfeiçoou a narrativa de horror na TV. Essencial. Reencarnou várias vezes (1985–1989, 2002–2003) com vários graus de sucesso.

Arquivo X (1993–2018). No auge (por volta da 5ª temporada), o melhor horror da televisão. Conspirações, OVNI e monstros se misturam com excelente trabalho de câmera e produção para um triunfo atmosférico.

Buffy, a Caça-Vampiros (1997–2003). Possivelmente a melhor série de TV de horror contínua de todos os tempos e um modelo de desenvolvimento de arco de história. Fácil para os olhos, também.

*Caçadores de Fantasma*s (2004–presente). O reality show do Sci-Fi Channel oferece emoções e calafrios de baixa fidelidade.

Fronteiras (2008–presente). Pseudociência torna-se misticismo nesta elegante série de suspense e conspiração.

Galeria do Terror (1969–1973). O digno sucessor de Rod Serling para *Além da Imaginação*.

Galeria do Terror (1984–1988). Produzido por George A. Romero, este é provavelmente o melhor da série antológica de horror dos anos 80 (incluindo *A Hora do Pesadelo: O Terror de Freddy Krueger* e *Monsters*), apesar dos efeitos especiais bregas.

Guerra dos Mundos (1988–1990). A paranoia alienígena da década de 1950 atualizada para a era de George H. W. Bush com entusiasmo animado, embora com pouca coerência.

Kolchak e os Demônios da Noite (1974–1975). Este show exagerado tinha um repórter desprezível, mas intrépido, perseguindo um monstro diferente a cada semana, apesar das objeções das autoridades obsessivamente céticas. Seguiu dois filmes piloto de sucesso (1972 e 1973).

Maldição Eterna (1992–1996). Drama policial de vampiros com seguidores cult.

Mentes Criminosas (2005–presente). Drama processual sobre perfis de assassinos em série do FBI.

Mestres do Terror (2005–2007). Geralmente excelente série Showtime de filmes originais de diretores de horror aclamados.

O Reino (1994, 1997). Duas séries muito inquietantes de quatro episódios sobre um hospital cheio de fantasmas, criadas pelo diretor dinamarquês Lars von Trier.

Os Invasores (1967–1968). Paranoia de invasão alienígena com um toque de excelência discreta dos anos 1960.

Sobrenatural (2005–presente). Assaltantes de colarinho azul lutam contra fantasmas, demônios e monstros na América. A escrita implacavelmente inteligente e a excelente produção sustentam este show cada vez mais atraente.

Sombras Tenebrosas (1966–1971, 1991). Esta novela gótica dos anos 1960 sem orçamento ainda comanda um público fanaticamente leal, devido a um conjunto memorável de protagonistas macabros.

Torchwood (2006–presente). Agentes do governo britânico lutam contra o Outside e dormem uns com os outros neste spin-off selvagem de *Doctor Who*.

True Blood (2008–presente). Dá um toque da HBO ao “vampiro sexy” na era pós-Crepúsculo.

Twin Peaks (1990–1991). O mistério de horror atmosférico criado por David Lynch desce rapidamente depois que o mistério central é resolvido na segunda temporada.

Ultraviolet (1998). Excelente série britânica de seis episódios sobre a guerra de um esquadrão da morte contra vampiros.

ANIMAÇÃO

Alguns desses títulos são longas-metragens, enquanto outros são séries de TV ou OVA (animação original em vídeo). O diretor está listado nos longas; nas séries não.

A Bela Adormecida (Clyde Geronimi, 1959). Sim, o filme de Walt Disney. Falando sério. Assista novamente no escuro.

Ayakashi (2006). A antologia de horror inclui uma versão do clássico *Yotsuya Kaidan*.

Boogiepop Phantom (2000). Mistério de horror não linear ambientado em uma escola japonesa.

Demon City Shinjuku (Yoshiaki Kawajiri, 1988). O destino maligno destrói um bairro de Tóquio, transformando-o em um terreno baldio urbano assombrado.

Hellsing (2001–2002, 2006–presente). Uma sociedade secreta luta contra monstros na Grã-Bretanha; adaptado do mangá *Kouta Hirano* (1997–2008).

Mononoke (2007). Vendedor ambulante de remédios luta contra espíritos não naturais. Derivação de *Ayakashi*.

O Estranho Mundo de Jack (Henry Selick, 1993). Musical animado vertiginoso com imagens surreais muito valiosas dirigidas por Tim Burton.

Perfect Blue (Satoshi Kon, 1998). O thriller ao estilo de Philip K. Dick de desintegração psicológica e identidade centra-se numa ex-estrela do J-pop.

Scooby-Doo, Cadê Você? (1969–1972). O grande desenho de horror bobo, apesar da total ausência de horror real. Considere isso um aviso: o grupo médio de jogadores se comporta muito como os amigos do Scooby.

Serial Experiments Lain (1998). História profundamente filosófica e sutilmente aterrorizante de conspiração, percepção e realidade.

Vampire Hunter D (Toyoo Ashida, 1985). O romance de ficção científica do futuro sombrio apresenta um matador de vampiros de personalidade dividida que luta contra uma aristocracia bebedora de sangue no ano 12.090 EC.

Witch Hunter Robin (2002–2003). A sociedade secreta luta contra bruxas, que têm um estranho ângulo genético.

LUDOGRAFIA

Você não achou que esqueceríamos os jogos de horror, não é?

RPGs

Os jogos de horror estão entre os mais populares, duradouros e artisticamente importantes na história dos RPGs. Aqui estão apenas alguns dos melhores de todos.

Craig, Malcolm. *Cold City* (Contested Ground Studios, 2006). Jogo de traição e confiança — e caça aos monstros — na Guerra Fria de Berlim.

Czege, Paul. *My Life with Master* (Half Meme Press, 2003). A narrativa inovadora leva os jogadores através da crise emocional do “Igor” de todo vilão gótico.

Dansky, Richard, et al. *Wraith: The Oblivion Second Edition* (White Wolf, 1996). Interpretação sombria e pessoal: você interpreta um fantasma e a sombra escura do fantasma de outro jogador.

Hindmarch, Will, et al. *Requiem Chronicler's Guide* (White Wolf, 2006). Antologia brilhante de maneiras de desconstruir e reconstruir o cenário, as regras e a sensação clássicas de *Vampiro*. Uma leitura obrigatória para MJs, mesmo que você não jogue *Vampiro*.

Jonsson, Gunilla e Petersen, Michael. **KUt** (Metropolis Ltd., 1993). Horror gnóstico em sua forma mais intransigente.

Laws, Robin D. **Fear Itself** (Pelgrane Press, 2007). *Sistema GUMSHOE* de Laws, projetado para horror investigativo, demonstra que também pode lidar com horror de sobrevivência.

Nesmith, Bruce, et al. **Ravenloft** (TSR, 1990). Este suplemento do AD&D combina fantasia clássica com horror clássico em um livro de cenário quase perfeito.

Petersen, Sandy. **Chamado de Cthulhu** (Chaosium, 1981). Adapta brilhantemente o horror cósmico de Lovecraft à forma de RPG; um sucesso incomparável de design, cenário e sensação que gerou décadas de suplementos e aventuras surpreendentes.

Tynes, John. **Puppetland** (Hogshead, 1996). Horror experimental minimalista em um mundo onde o Puppetmaster está morto.

Tynes, John, et al. **Delta Green** (Pagan Publishing, 1997). Chamado de suplemento do **Chamado de Cthulhu** que funde os Mitos de Cthulhu na paranoia de conspiração de OVNI dos anos 90 com afinação perfeita.

Tynes, John e Stolze, Greg. **Unknown Armies** (Atlas Games, 1999). Um jogo brilhantemente original e cruelmente centrado no ser humano do “subterrâneo oculto” e as escolhas que você faz para sobreviver lá.

Wendig, Chuck, et al. **Hunter: The Vigil** (White Wolf, 2008). The Compleat Monster-Hunter Game, jogável em quase qualquer escopo.

GURPS Terceira Edição

Muitos suplementos de **GURPS Terceira Edição** contêm material de horror. Muito disso é utilizável com qualquer sistema, e a maior parte do resto é facilmente adaptada a *Quarta Edição*. Quase todo livro **GURPS**, histórico ou de fantasia, tem monstros ou detalhes que podem inspirar horror; os suplementos a seguir se concentram em horrores específicos e fornecem informações aterrorizantes.

Carella, C.J. **GURPS Voodoo**. Guerra secreta de magos ritualistas serve como entrada para uma visão aprofundada do Vudu que o **GURPS Taumatologia** adapta para a *Quarta Edição* como “Magia de Caminho/Livro”.

Elliott, Paul e McCubbin, Chris. **GURPS Atomic Horror**. Horrores cinematográficos de ficção científica da década de 1950 e os antecedentes históricos dessa década.

Findley, Nigel. **GURPS Illuminati**. Tudo é conspiração, incluindo o horror.

Grate, Lane. **GURPS Blood Types**. Discussão aprofundada sobre vampiros, tanto como PdJs quanto como inimigos.

Hite, Kenneth. **GURPS Cabal**. Cenário de horror histórico-secreto com muitos monstros e um sistema de magia hermética (este último adaptado para a *Quarta Edição* dentro do **GURPS Taumatologia**). Hite aborda “quebra de fantasmas” em detalhes no **GURPS All-Star Jam 2004**, e (com William H. Stoddard) discute os horrores da Segunda Guerra Mundial em **GURPS WWII: Weird War II**.

Johnson, Hunter (compilador). **GURPS Monsters**. Detalhes de 48 monstros, clássicos e originais, do Minotauro ao Shub-Internet.

Kenson, Stephen. **GURPS Spirits**. Fantasmas, demônios, fadas e outros encrenqueiros (geralmente) imateriais. O **GURPS Faerie** de Graeme Davis centra-se nas fadas.

Koke, Jeff e Ross, S. John. **GURPS Black Ops**. Conspiração de ação explícita com muitos monstros muito perigosos.

Maykrantz, Scott Paul. **GURPS Criaturas da Noite**. Falando em “monstros muito perigosos, muitos deles”... Gerou uma série contínua de *Quarta Edição* em PDFs.

McCubbin, Chris. **GURPS CthulhuPunk**. Adapta os Mitos de Cthulhu ao século 21 de **GURPS Cyberworld** para o horror cyberpunk cósmico.

Pulver, David. **GURPS Reign of Steel**. Cenário de horror pós-apocalíptico com IAs malévolas e robôs assassinos. **GURPS Technomancer** é um cenário de história alternativa onde feitiços mágicos — e muitos monstros — funcionam.

Punch, Sean. **GURPS Undead**. Exaustivo exame dos mortos-vivos de todos os ângulos, incluindo o ângulo “corte-os com uma motosserra”. Sua compilação **GURPS Y2K** discute o apocalipse de muitas formas, incluindo o que não aconteceu em 2000.

Ramsay, Jo. **GURPS Screampunk**. Abrange o RPG de horror gótico em profundidade.

Ross, S. John. **GURPS Warehouse 23**. Coisas *esquisitas*, incluindo monstros, artefatos amaldiçoados e outras inspirações de horror.

Schroeck, Robert M. **GURPS Shapeshifters**. Lobisomens e sua laia, como PdJs ou alvos — ou ambos!

JOGOS PARA VIDEOGAMES E COMPUTADORES

Os jogos digitais são projetados por grandes equipes, então os créditos aqui são da produtora.

BioShock (2K Games, 2007). Horror de sobrevivência — e uma história poderosa — ambientada em uma colônia submarina arruinada de objetivistas.

Dead Space (Electronic Arts, 2008). Zumbis de ficção científica (“Necromorfos”) em uma nave espacial condenada; o jogo usa suas influências cinematográficas (*Stalker*, *O Enigma do Horizonte*) como uma carta na manga.

Doom (id Software, 1993). Lutando contra demônios em Marte; um clássico.

Eternal Darkness: Sanity's Requiem (Nintendo, 2002). RPG de aventura Lovecraftiano com “efeitos de sanidade” únicos que interferem nas percepções do jogador.

Half-Life (Valve, 1998). O jogo de tiro em primeira pessoa coloca o Dr. Gordon Freeman contra monstros horríveis que se espalham por uma fenda extradimensional — e contra a conspiração para encobrir o incidente.

Left 4 Dead (Valve, 2008). Uma IA de jogo “cinemática” mantém a tensão e as emoções tensas neste jogo de horror de sobrevivência de matar os “infectados” (zumbis).

Resident Evil (Capcom, 1996). Jogo de horror de sobrevivência altamente influente (e bem-sucedido).

Silent Hill (Konami, 1999). Acontecimentos assustadores em uma cidade nebulosa e cheia de monstros.

Thief: Deadly Shadows (Eidos Interactive, 2004). Jogo furtivo de horror quase gótico ambientado em uma mistura histórica alternativa.

When Cicadas Cry (07th Expansion, 2002). Estranho jogo de computador japonês (“romance sonoro”) sobre uma série de assassinatos rituais; também conhecido como *Higurashi When They Cry*.

ÍNDICE

Abençoado, vantagem, 12.
Acadêmico, modelo, 33–34.
Acesso Limitado, limitação, 17.
Adagas, 111.
Adão, monstro, 97.
Adivinhação, técnicas, 30.
Advogado, modelo, 34.
Água benta, 48.
Aliens, infiltrados, 84–85;
 invasores, 76; *veja também Unseelie*.
Almas penadas, 79.
Ampliações, novas, 13–17.
Ancestral do mal, gancho, 7.
Ancestral, gancho, 7.
Anciões, 73–75.
Andróides, 88.
Animação, limitação, 18.
Animaís, gigantes, 65; *hor-*
 das, 64–65; *devoradores de homens*, 62–63.
Anjos como monstros, 95.
Antagonistas, *veja Vilões*.
Antiquário, Talento, 18.
Aparições, 78.
Apeirofobia, 25.
Apocalipse, medo do, 94; *Fobia*, 25.
Ardate-lili, 93.
Arendianos, 85.
Aristocrata, modelo, 34–35.
Armada-2, cronologia, 119.
Armadura, 48.
Armas de paintball, 50, 51.
Armas, improvisadas, 49–51; *mágicas*, 111; *ma-*
 deira, 53; *prata*, 52–53; *reduzindo a efetividade*, 56.
Armeiro, perícia, 28.
Artista, modelo, 35.
Aslaís, 96.
Assassinos em série, 67.
Assassinos psicopatas, 67–68.
Assombro, metacaracterística, 27.
Assuntos Atuais, perícia, 28.
Ataque Inato, vantagem, 12.
Ataques de Pânico, desvantagem, 26–27.
Atribulação, vantagem, 12–13.
Augúrio Autêntico, técnica, 30.
Aura, mágica, item, 111.
Austeridade, 106; *exemplos*, 151, 158.
Aventuras, ganchos de personagem, 6–8; *man-*
 tendo o clima, 6, 10, 44–46; *Caçadores de*
 Monstros, 11; *Pessoas Comuns*, 10–11; *veja também Campanhas*.
Aversão, desvantagem, 22.
Balão d'água, 49.
Balas de madeira, 53.
Balas, *veja Munição*.
Banshees, 80.
Barulhento, limitação, 15.



Benzedeiro, Talento, 18.
Bestas diabólicas, 96.
Bibliografia, *veja Material de Referência*.
Biológico, modificador de poder, 30.
 Bodes Demoníacos, 69.
 Bolhas, 152.
 Bonecos vudu, 111.
 Bonitão desconhecido (monstro), 68.
 Britannica-3, cronologia, 119.
 Bruxas, 82.
 Bruxa, modelo, 82.
 Cabala, 10, 11, 14, 52; *como inimigo*, 102; *Código de Honra*, 23.
 Caça a monstros, aventuras, 11; *checklist*, 45; *equipamento*, 46–53.
 Caçador de Fantasmas, lente, 41.
 Cacos de vidro, 49, 50.
 Cadeado e Corrente para Bicicleta, 46.
 Calipsefobia, 25.
 Câmera Kirlian, 47.
 Câmeras, monstros e, 56.
Caminhante do vento, 73.
Campanhas, acrescentando horror, 132; *adere-*
 ços, 131–132; *atmosfera*, 131–132; *cenários emblemáticos*, 128–130; *cenários*, 106–109, 128–130; *conduzindo o horror*, 131–132; *criação*, 132–134; *de alto poder*, 104–105; *desenvolvendo reviravoltas*, 134; *duração*, 99–100; *elementos antinaturais*, 123; *elementos*, 121–123; *enredos*, 102–103; *escala*, 105; *escopo*, 106; *estilos*, 123–130; *exemplos*, 150–161; *fronteiras*, 106–109; *ganchos*, 6–8, 133; *habilidades extraordinárias em*, 112–113; *incertezas em*, 121; *lançando suspeitas*, 131; *mágica em*, 109–111; *mudanças de ritmo*, 131; *nível de poder da*, 55, 99, 103, 114; *outros modos*, 129; *prévia*, 133; *preventing formula horror*, 134; *primeiro encontro com o mal*, 133; *psiquismo em*, 111–112; *realidade das lendas*, 136; *recompensas*, 134; *ritmo*, 131; *tecnologia em*, 112; *temas*, 127–128; *veja também Aventuras*, *Design Parameters*, *Fears*, *Genres*, *Narrative Structures*, *Vilões*.
Canalização, vantagem, 13.
Canibais, lendários, 84; *outras formas*, 72, 83, 154.
Carabinas de esguicho, 50, 51.
Características Sobrenaturais, desvantagem, 23.
Caras de giz, 68–69.
Caras pálidas, 68–69.
Carga Especial, limitação, 20.
Carga Lenta, limitação, 20.
Carnicais, 59–60; *fantasia*, 60; *Marcianos*, 158–159.

Carniçal, 60.
Carnificina, estilo, 124.
Casa Invadida, 130.
Cavaleiro sem-cabeça, 80.
Cenários, 128–130.
Cérebro Sem Corpo, 71.
Charlatão, modelo, 41.
Chi, modificador de poder, 30.
Cientista, lente, 33.
Cihuateteos, 93.
Cinco As, 45–46.
Cinco P's, 46.
Cinco R's, 45.
Clericato, vantagem, 13.
Código de Honra, desvantagem, 23.
Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem, 73–76; *descrevendo*, 74; *enredos*, 103.
Coitofobia, 25.
Colapeles, limitação, 16.
Colecionador, Contatos, 13–14.
Combate, equipamento, 48–53; *reduzindo a efetividade*, 56.
Compulsão, desvantagem, 23.
Computadores do mal, 88–89.
Comunicações espectrais, 47–48.
Comunicações, equipamento, 46–48, 122; *espectral*, 47–48.
Condição de Cancelamento, limitação, 22.
Condições mentais, curas, 144–146; *desvantagens e*, 144; *diagnósticos*, 144, 145; *veja também Verificações de Pânico*.
Conhecimento do Terreno, perícia, 28.
Consciente, ampliação, 13.
Consultor de Crimes Ocultista, lente, 42.
Contatos, vantagem, 14.
Controle da Emoção, limitação, 14.
Controle da Mente, vantagem, 14.
Corpo de Enxame, ampliação, 18.
Corrompedor, limitação, 22.
Corrupção, da magia e poderes, 146–148; *tema*, 127.
Cortador de Grama, 50.
Cósmico, modificador de poder, 30.
Covardes, 138.
Cratífobia, 25.
Crenças Inverídicas, Fantasias, 24–25.
Criança, modelo, 35–36.
Criminoso, modelo, 36–37.
Criptídeos, 81–82, 84; *estudo dos*, 28.
Criptozoologia, Perícia Abrangente, 29.
Crucifixos, 48.
Cruzes, 49, 50; *de proteção*, 111.
Cura Acelerada, ampliação, 21.
Cura PF, ampliação, 21.
Cyberpunk, gênero, 118.
Daikaiju, 94.
Dementofobia, 25.
Demiplanos, 108.
Demônio, 95–96; *velas*, 111; *possessão por*, 142.
Demonologia, Perícia Abrangente, 29.

Dependentes, desvantagem, 135.
 Deslocamento Fantasmagórico, habilidade, 20.
 Destemor, vantagem, 14.
 Desvantagens, condições mentais e, 144; *efeitos colaterais das drogas*, 146; *existentes*, 22–26; *ganchos e*, 7–8; *novas*, 26–27; *secretas*, 22; *Verificações de Pânico e*, 26, 143–144.
 Detetive, modelo, 37.
 Devoradores de homens, 62–63.
 Devoto, Talento, 18.
 Dimensões de bolso, 108.
 Divindades Cósmicas, 73, 74; *veja também Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem*.
 Divino, modificador de poder, 30.
 Dixie-1, cronologia, 119.
 Dobra, vantagem, 14.
 Doença, poder, 31.
 Doleovore Obrigatório, limitação, 21.
 Doleovore, ampliação, 21.
 Doppelgängers, 80.
 Drácula, 57, 58; *veja também Vampiros*.
 Drogas psiquiátricas, 146.
 Durabilidade Sobrenatural, vantagem, 15.
 Durabilidade Sobrenatural, 19.
 Dybbuks, 79.
 Eidolons, 79.
 Enevoador, limitação, 18.
 Enforcamento, técnica, 30.
 Enredos, 102–103.
 Entidade Alternante, metacaracterística, 27.
 Envenenamento, medo do, 59; *Fobia*, 25.
 Enxame Voador, ampliação, 18.
 Equipamento de proteção, 46–47.
 Equipamento, água benta, 48; *armadura*, 48; *mágico*, 53, 111; *maligno*, 8 1, 88–89; *modernos e monstros*, 55–56; *o problema do telefone celular*, 122; *proteção*, 48–49; *quebrando*, 112; *reduzindo a efetividade*, 112; *sagrado*, 48, 111; *veja também Computadores, Tecnologia, Armas*.
 Ervas, 49.
 Escala, 105; *exemplos*, 151, 158.
 Escopo, 106; *exemplos*, 151, 158; *visível*, 106.
 Escritor, modelo, 37–38.
 Esotérico, Armeiro, 28.
 Espacial, gênero, 119.
 Espalhamento, ampliação, 18.
 Espectrofobia, 25.
 Espectro, metacaracterística, 27.
 Espelhos, portais, 111; *reino*, 108; *vampiros e*, 56, 58.
 Espíritos, famintos, 72–73; *veja também Fantasmas*.
 Espírito, adagas, 111, metacaracterísticas, 27; *modificador de poder*, 31.
 Esqueletos, 27, 155; *veja também Zumbis*.
 Estaca no Coração, técnica, 30.
 Estado, poder, 32–33.
 Estigma Social, desvantagem, 24.
 Estilos, 123–127; *exemplos*, 150, 157.
 Estresse, penalidades, 141–142; *condições causadas por*, 144; *veja também Verificações de Pânico*.
 Estripadores, 70–71.
 Estruturas narrativas, busca, 102; *exemplos*, 156, 161; *fuga*, 100–101; *nêmesis*, 101; *picaresca*, 101; *travessia*, 101.
 Explorador, modelo, 38.
 Extintor de incêndio, 49, 51.

Fadas, 83, 84; *veja também Unseelie*.
 Famesofobia, 25.
 Fantasia de lambril, 110.
 Fantasias, desvantagem, 24–25.
 Fantasmas, 77–81; *alimentando*, 77–78; *Compulsão*, 23; *especializado*, 80–81; *Fobia*, 25; *modificadores de Possessão*, 80; *variações*, 72–73, 160–161.
 Fé Verdadeira, vantagem, 15.
 Fenômenos de voz eletrônica (EVP), 47.
 Feras, *veja Monstros, Vilões*.
 fetches da morte, 80.
 Fibroscópio, 47.
 Filme, especialidade, 46.
 Fita adesiva, 46.
 Fleuma, vantagem, 15.
 Fobias, desvantagem, 25.
 Forasteiro, metacaracterística, 27.
 Forma Alternativa Desvantajosa, opção, 18.
 Forma Humanoide, ampliação, 18.
 Forma Projetada, limitação, 16.
 Forma Tênu, 15.
 Formas licantrópicas, 61.
 Forma-pensamento, 81.
 Fotografia, perícia, 28.
 Fronteiras, 106–109; *exemplos*, 151, 158.
 Furadeira, 47, 50.
 Gaki, 72.
 Gato, forma licantrópica, 61.
 Gaudivore, Atribuição, 12.
 Gêneros, 113–119; *exemplos de campanhas*, 150, 157.
 Genius Loci, 79.
 Geradores de tom, 47.
 Gernsback, cronologia, 119.
 Ghilan, 64.
 Golpe Decapitante, técnica, 30.
 Governo, medo do, 89–90; *Fobia*, 25.
 Guiafairos, 153–154.
GURPS, 43, 114, 139, 150, 172; *All-Star Jam 2004*, 172; *Artes Marciais*, 1 1, 30; *Atlantis*, 156; *Atomic Horror*, 117; *Autoduel*, 1 19; *Bio-Tech*, 146, 158, 159; *Black Ops*, 43, 172; *Blood Types*, 172; *Cabal*, 102, 117, 172; *Cliffhangers*, 1 16; *Criaturas da Noite*, 172; *CthulhuPunk*, 172; *Cyberworld*, 172; *Egypt*, 93, 115; *Faerie*, 172; *Fantasy*, 72, 111, 146; *Greece*, 115; *High-Tech*, 46, 53; *Illuminati*, 1 17, 172; *Imperial Rome*, 115; *Loadouts: Monster Hunters*, 48; *Módulo Básico*, 19, 139; *Magia*, 69, 95, 110, 114, 146, 147; *Mars*, 161; *Middle Ages 1*, 115; *Monsters*, 172; *Mundos Infinitos*, 116, 119, 129, 157; *Noites das Arábias*, 115; *Old West*, 1 15; *Poderes Psíquicos*, 112, 114, 147; *Poderes*, 14, 31, 69, 95, 146, 147; *Power-Ups 1*, 112, 146; *Psionic Campaigns*, 1 12; *Reign of Steel*, 1 19, 172; *Screampunk*, 125, 172; *Shapeshifters*, 172; *Space*, 1 19; *Special Ops*, 43; *Spirits*, 172; *Steampunk*, 1 15, 151, 158; *Supers*, 9 1, 118; *Swashbucklers*, 115; *Taumatologia*, 1 10, 141, 146, 151, 152, 172; *Technomancer*, 1 1 1, 172; *Undead*, 172; *Voodoo*, 1 15, 151, 172; *War Against the Ch-tor*, 161; *Warehouse 23*, 172; *World War II*, 1 17; *WWII: Weird War II*, 117, 172; *Y2K*, 119, 172.
 Habilidades Sobrenaturais, 146–148; *Corrupção e*, 147–148; *veja também Magia, Poderes*.
 Hiperspaco, 108.

Homem Gancho, assassinos, 67.
 Homem-Guelra, 153.
 Homem-lobo, 61–62.
 Homem-Macaco, 152–153.
 Homens de Preto, 89–90.
 Horror bobo, 126; *austeridade*, 106; *modos e*, 129; *escala*, 105; *cenários*, 117, 119.
 Horror conspiratório, 117; *austeridade*, 106; *características de personagem e*, 13, 18, 24, 25; *cenários de exemplo*, 158; *cenários*, 107, 109, 115–119; *escala*, 105; *escopo*, 106; *estruturas narrativas e*, 101; *ganchos de personagem e*, 8; *horror de alto poder e*, 105; *magia e*, 110;



monstros e, 59, 82, 86, 89; *outros estilos e*, 125; *temas*, 127.
 Horror cósmico, 124–125; *austeridade*, 106; *características de personagem e*, 14, 16, 19, 25, 32; *cenário de exemplo*, 151; *cenários*, 107, 109, 115–119; *escala*, 105; *escopo*, 106; *estruturas narrativas e*, 102; *insanidade e*, 142, 147; *modos*, 128; *monstros e*, 65, 73–76, 83, 94; *outros estilos e*, 124; *tecnologia e*, 112; *temas*, 128; *Verificações de Pânico*, 141; *vilões*, 103, 137, 138; *veja também Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem*.
 Horror de fantasia, 113–114; *histórico*, 114–117.
 Horror de ficção científica, 118–119.
 Horror de sobrevivência, 127.
 Horror Exagerado, 129; *veja também Horror Bobo*.
 Horror forteano, 129.
 Horror gótico, 125.
 Horror histórico, 114–117.
 Horror investigativo, 129.
 Horror nos dias de hoje, 117–118.
 Horror psicológico, 11, 125–126; *austeridade*, 106; *características de personagem e*, 14, 23, 24; *cenários*, 107, 109, 115–119; *escala*, 105; *escopo*, 106; *estruturas narrativas e*, 100–102; *ganchos de personagem e*, 7, 8; *horror de alto poder e*, 105; *insanidade e*, 143; *outros estilos e*, 124; *sem magia*, 110; *temas*, 128; *Verificações de Pânico*, 141.
 Horror pulp, 124; *austeridade*, 106; *características de personagem e*, 14; *cenário de exemplo*, 150, 158; *cenários*, 107, 115–119; *curas de doenças mentais*, 146; *escala*, 105; *estruturas narrativas e*, 101, 102; *ganchos de personagem e*, 8; *motivações dos vilões*, 137; *temas*, 128.

- Horror romântico, 128.
 Horror rural, 107.
 Horror tecnothriller, 129.
 Horror transumano, gênero, 118–119.
 Horror urbano, 107.
 I Ching Autêntico, técnica, 30.
 IA do mal, 88.
 Imperfeita, limitação, 16.
 Impossível de Matar, vantagem, prata e, 53.
 Inanição, medo da, 72–73; *Fobia*, 25; *espíritos*, 72–73.
 Inanição, *veja Fome, Wendigo*.
 Incapaz de Fechar os Olhos, Características Sobrenaturais, 26.
 Incapaz de Memorizar Formas, limitação, 16.
 Incubi, 66.
 Independente, ampliação, 14.
 Inferno, medo do, 95–97; *plano*, 108; *poder*, 32; *veja também Demônios*.
 Infiltração, ampliação, 18.
 Infinito, *Fobia*, 25.
 Infravermelho, filme, 46; *filtros*, 47.
 Insanidade, 142–146; *condições causadas pela*, 144; *gancho*, 8; *veja também Verificações de Pânico*.
 Insensível, limitação, 23.
 Insubstancialidade, vantagem, 15.
 Invasores metamórficos, 85.
 Invasores, alien, 76; *metamórficos*, 85; *veja também Unseelie*.
 Investigações, checklist, 45; *equipamento*, 46–48; *perícias*, 45; *kit padrão*, 46; *equipamento útil*, 46–48.
 Isolamento, 122.
 Item assombrado, gancho, 8.
 Jack, o Estripador, 70.
 Janela Horripilante, Atribuição, 12, 13.
 Janela para a Alma, 111.
 Jiangshi, 58.
 Jornalista, modelo, 38–39.
 Juramentado, Código de Honra, 23.
 J-horror, 126.
 Kaiju, 94.
 Lamashtu, 94.
 Lâmia, 66, 93.
 Lâmpadas solares, 47.
 Lâmpadas ultravioletas (UV), 47.
 Lanternas, 49, 51.
 Leão, devorador de homens, 63.
 Lendas urbanas vivas, 68.
 Lentes, *veja Modelos*.
 Licantrópia, *veja Lobisomens, Homens-Lobos*.
 Lilitu, 93–94.
 Limitações, novas, 14–21.
 Limpeza de Memória, Atribuição, 12, 13.
 Língua Comprida, Características Sobrenaturais, 26.
 Lobisomens, 60–61; *se tornando*, 62; *detendo*, 62.
 Lobotomização, 145–146.
 Lobo, forma licantrópica, 61.
 Loucura, medo da, 67–69, 83; *Fobia*, 25; *poder*, 32.
 Loups-garous, 72.
 Lugares do Mal, 128–130; *fantasmas e*, 77; *planos e*, 108; *planetas como*, 118; *Corrupção sobrenatural e*, 147.
 Luzes Químicas, 46.
 Luzes, equipamento, 46–47; *tática*, 47.
 Macacos de 15 metros, 65.
 Mácula, poder, 33.
 Magia negra, 110.
 Magia, balas, 53; *campanhas e*, 109–111; *Corrupção e*, 146–148; *itens*, 111; *negra*, 110.
 Mágico, modificador de poder, 31.
 Maldição da infância, gancho, 7.
 Maldição, Atribuição, 12.
 Mandroides, 90.
 Manifestação, ampliação, 16.
 Manitus, 66.
 Maraude, 160.
 “Mares do Pavor”, campanha, 150–156.
 Marca da Bruxa, Características Sobrenaturais, 26.
 Marcianos, 158–159; *carneíais*, 159; *tecnologia*, 159.
 Mascaramento de odores, 49.
 Matador, modelo, 39.
 Materiais Perigosos, perícia, 28.
 Material de referência, bibliografia, 162–167; *filmografia*, 167–171; *ludografia*, 171–172; *para exemplos de campanhas*, 156, 161.
 Materialização Difícil, limitação, 15.
 Materialização Ectoplasmática, limitação, 15.
 Medicina, perícia, 28.
 Médico, modelo, 39–40.
 Medidores de Campo EM, 47.
 Médium, vantagem, 16.
 Medos, antinatural, 77–82; *apocalipse*, 94; *bruxas*, 82; *deus*, 75; *doença*, 86–87; *envenenamento*, 59; *estado*, 89–90; *estrangeiro*, 73; *Fobias*, desvantagem, 25; *inanição*, 72–73; *inferno*, 95–97; *loucura*, 67–69, 83; *mácula*, 57–60, 83; *morte*, 90–94; *mutação*, 69–71, 83; *não haver inferno*, 97; *nativos*, 66, 83; *natureza*, 60–66, 83; *outros*, 82–85; *sexo*, 65–66; *tecnologia*, 88–89; *universo*, 73–76; *veja também Verificações de Pânico*.
 Medo, poder, 31.
 Meiom, 154.
 Memórias Falsas, Fantasias, 24.
 Mentalista, Talento, 18.
 Metacaracterísticas, novas, 27; *veja também Modelos*.
 Metamorfose, vantagem, 16.
 Metuovore Obrigatório, limitação, 21.
 Metuovore, ampliação, 21.
 Mirmidões, 160.
 Místico, modelo, 40–41.
 Modelos, monstros, 57–76, 78–85, 87–94, 96–97, 152–155, 158–161; *personagens*, 33–44; *veja também Metacaracterísticas*.
 Modificadores de poder, comuns, 30–31; *novos*, 31–33.
 Modos, 129; *exemplos*, 151, 157; *veja também Austeridade*, Escala, Escopo, Estilos, Fronteiras, Medos, Temas.
 Monstro de Frankenstein, 97.
 Monstros antinaturais naturais, 81.
 Monstros brutos, 97.
 Monstros do pântano, 64.
 Monstros naturais antinaturais, 64–65.
 Monstros, arquétipos, 55–56; *as antagonistas*, 102–105; *características de*, 136; *equipamento moderno e*, 55–56; *escolhendo*, 55–56; *estereótipos*, 55–56; *personagens como*, 11; *realidade de*, 136; *veja também Medos*, Vilões.
 Moral, modificador de poder, 31.
 Mordida no Pescoço, técnica, 30.
 Mordida Viciante, ampliação, 21.
 Moroi, 58.
 Mortos-Vivos Corpóreos, metacaracterísticas, 27.
 Morto, Estigma Social, 25.
 Morto-vivo em Decomposição, metacaracterística, 27.
 Morto-vivo Esquelético, metacaracterística, 27.
 Morto-vivo Intacto, metacaracterística, 27.
 Morto-vivo Mumificado, metacaracterística, 27.
 Morto-vivo, metacaracterísticas, 27.
 Motosserra, 50.
 Múmias, 92–93; *maldição*, 92.
 Mundos dos sonhos, 114.
 Mundos Infinitos, campanhas, 119.
 Munição, mágica, 53; *reduzindo efetividade*, 56; *prata*, 52–53; *madeira*, 53.
 Murofobia, 25.
 Mutação, *Fobia*, 25; *medo de*, 69–71; *monstros*, 70–71, pânico, 69; *partes do corpo independentes*, 15, 71.
 Natureza, modificador de poder, 31.
 Navios fantasmas, 80–81.
 Necrofones, 48.
 Nergal, cronologia, 119.
 Ngojama, 96–97.
 Níveis de poder, campanhas e, 55, 99, 103, 114.
 Nosferatu, 87.
 O Oculto!, perícia curinga, 29.
 Objetos malignos, 81, 88–89.
 Ocultismo, perícia, 29.
 Ocultista, Talento, 18, modelo, 41–42.
 Oficial, lente, 44.
 Oni, 97.
 Operação de Aparelhos Eletrônicos, perícia, 29.
 Ordem da Espada de Prata, 151.
 Ordem do Tosão de Ouro, 151.
 Palhaços do mal, 68–69.
 Parâmetros de criação, 105–109; *exemplo*, 151, 158.
 Parapsicologia, Operação de Aparelhos Eletrônicos, 29.
 Parente desaparecido, gancho, 8.
 Partes do Corpo Independentes, variação, 15.
 Partes do corpo, independentes, 15, 71.
 Pássaro Piasa, 81–82.
 Patronos, vantagem, 17; *de bandeira falsa*, 18.
 Pele Rugosa, Características Sobrenaturais, 26.
 Pentáculos elétricos, 48–49.
 Perícia Abrangente, 29.
 Perícia Curinga, 29.
 Perícias, 28–29; *investigação*, 45; *caça a monstros*, 45–46; *curinga*, 29.
 Perigo, ampliação, 21.
 Personagens, arquétipos, 7; *biografias*, 6; *conceito*, 6; *consequências das ações*, 106; *considerações especiais*, 6; *criação do grupo*, 9–11; *criação*, 6–9; *desenvolvimento*, 9; *dicções de aventuras*, 6, 10, 44–46; *estereótipos*, 7; *ganchos*, 6–8; *habilidades em campanhas*, 112–113; *modelos*, 33–44; *monstros como*, 11; *motivações*, 9; *nível de poder*, 103, 104; *nível em pontos*, 10; *personalizando*, 7; *veja também Vantagens*, Desvantagens, Ampliações, Limitações, Monstros, Vilões.
 Perturbações, penalidades, 141–142; *condições causadas por*, 144; *veja também Verificações de Pânico*.
 Pés Malformados, Características Sobrenaturais, 26.
 Pesadelo, Atribuição, 12, 13; *plano*, 108; *poder*, 31.
 Pessoas pod, 85.

Pestes, 86–87; *vampiro*, 87.
 Peste, Ataque Inato, 16.
 Pestilência, Ataque Inato, 15–16.
 Pestilento, qualidade, 22.
 Pirata, modelo, 152.
 Pishachas, 60.
 Pistola de temperatura, 47.
 Plano astral, 108.
 Plano etéreo, 108.
 Planos, 108, 109; *portais para*, 111.
 Pneumatologia, Perícia Abrangente, 29.
 Poder Único, limitação, 20.
 Poderes, 30–33; *Corrupção e*, 146–148.
 Poeta, Talento, 18.
 Policial, modelo, 42.
 Poltergeists, 79.
 Polvo gigante, 154.
 Pontos de Corrupção, 146–147; *sistema de exemplo*, 147–148.
 Portais, plano alternativo, 111.
 Possessão, vantagem, 17; *por fantasmas*, 80; *por demônios*, 142.
 Pós-apocalíptico, gênero, 119.
 Povo Pequeno, 83.
 Povo-Serpente, 84.
 Prata, espelhos, 56; *nitrato*, 53; *armas*, 52–53.
 Praticante, modelo, 40.
 Prazo Estendido, Permanente, ampliação, 22.
 Precisa de Amostra, limitação, 16.
 Prismas, mágicos, 111.
 Projeção, limitação, 17.
 Propósito Maior, vantagem, 17.
 Protetores de pescoço, 49.
 Psicologia, perícia, 29.
 Psíquico, modificador de poder, 31.
 Psiquismo, 111–112.
 Quadros de comunicação, 47.
 Qualidade, nova, 22.
 Raças ocultas, 84; *veja também Unseelie*.
 Rakshasa, 97.
 Ratos, Fobia, 25.
 Regeneração, vantagem, 17; *prata e*, 52–53.
 Reinos, 108, 109.
 Repetição Fantasmagórica, Compulsão, 23.
 Reserva de Energia, vantagem, 20.
 Resistência a Dano, vantagem, 17; *prata e*, 52–53.
 Retornados, 79.
 Reversão, ampliação, 15.
 Roma de Johnson, cronologia, 119.
 Roubar Juventude, ampliação, 21.
 Roubar (Outro Valor), ampliação, 21.
 Royal Society, 151.
 Ruína, limitação, 17, 52–53.
 Sacerdote, modelo, 42–43.
 Saltador, vantagem, 17–18.
 “Sangue nas Crateras”, campanha, 157–161.
 Sanguessuga, vantagem, 20–21.
 Sátiros, 69.
 Segredo inconfessável, gancho, 7–8.
 Segunda Visão, habilidade, 18.
 Sem Deslocamento Vertical, limitação, 15.
 Sem Pulso, Características Sobrenaturais, 26.
 Semiplano feérico, 108.
 Ser Enterrado Vivo, Fobia, 26.
 Serpentes marinhas, 154–155.
 Servidores, para Divindades Cósmicas e Anciões, 75–76.
 Sexo, medo de, 65–66; *fobia*, 25.
 Se’irim, 69.

Shikaku-Mon, cronologia, 119.
 Silhuetas psíquicas, 160.
 Sinalizadores, de mão, 46, 50; *pistolas*, 49.
 Sirenas, 155.
 Sobrenatural, Contatos, 14.
 Sociedade de Vampiros, Código de Honra, 23.
 Sociedade Secreta, Código de Honra, 23.
 Soldado Aposentado, modelo, 43–44.
 Sombras (fantasmas), 79–80.
 Somente Cura PF, limitação, 21.
 Somente Fadiga, limitação, 17.
 Somente Habilidades, limitação, 20.
 Somente Uma Emoção, limitação, 14.
 Sonho, poder, 32.
 Sono, Atribuição, 12.
 Spiricoms, 48.
 Splatter, estilo, 124; *austeridade*, 106; *cenário de exemplo*, 151, 157, 158; *insanidade e*, 143; *escala*, 105; *cenários*, 115, 118, 119.
 Spray de pimenta, 50, 51.
 Steampunk, cenário, 115.
 Suboficial, lente, 44.
 Succubi, 66.
 Sugestão, limitação, 14.
 Supers, gênero, 117.
 Super, modificador de poder, 31.
 Surrealismo, 123.
 Suspense, 124.
 Tabelas, armas improvisadas de combate corpo a corpo, 50–51; *armas improvisadas de combate à distância*, 51; *descrevendo Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem*, 74; *loucura*, 143, 144.
 Tafefobia, 26.
 Talento, vantagem, 18; *para poderes*, 31–33.
 Tarô Autêntico, técnica, 30.
 Técnicas, novas, 30.
 Tecnófilo, modelo, 44.
 Tecnologia, anti, 112; *negra*, 112; *maligna*, 81, 88–89; *veja também Computadores*, Equipamento, Objetos Malignos.
 Telecinese, vantagem, 18.
 Telefones celulares, 46; *problema*, 122.
 Temas, 127–128; *exemplos*, 151, 157–158.
 Tempo perdido, gancho, 8.
 Tentadores, 97.
 Terapia, 144–145.
 Terra das sombras, 108.
 Terra do verão, 108.
 Tolerância a Ferimentos, vantagem, 18; *Partes do Corpo Independentes*, 15.
 Tomo do feiticeiro, 111.
 Toque Leproso, Atribuição, 12, 13.
 Toque Paralizante, Atribuição, 12, 13.
 Toque, ampliação, 15.
 Toxicofobia, 25.
 Traje de tubarão, 49.
 Transhuman Space, 119.
 Traumatofobia, 25.
 Tripé da Realidade, cronologia, 157.
 Trogloditas, 84.
 Tubarões, devoradores de homens, 63.
 Tulpas, 81; *exemplos*, 68, 90.
 Tumores, 142.

Ufologia, Perícia Abrangente, 29.
 Universal, ampliação, 16.
 Unseelie, 82–84; *aliens como*, 84–85; *androides como*, 88; *invasores metamórficos como*, 85.
 Upurinas, 58–59.
 Urso, forma licantrópica, 61.
 Vampirologia, Perícia Abrangente, 29.
 Vampirologista, lente, 42.
 Vampiros, 57–59; *lordes*, 59; *peste*, 87; *psíquicos*, 58; *românticos*, 65–66; *variações*, 57–59.
 Vantagens, existentes, 11–20; *novas*, 20–21; *poderes e*, 31–33; *secretas*, 22.
 Velas demoníacas, 111.
 Veneno Forte, Ataque Inato, 16.
 Ver o Invisível, vantagem, 19.
 Verificações de Pânico, 139–146; *acontecimentos bizarros e sobrenaturais*, 140; *cadáveres*, 140; *condições causadas por*, 144; *condições de cura*, 144–146; *conhecimento esquecido*, 141; *efeitos cumulativos de*, 140; *estresse e*, 141–142; *insanidade e*, 143–144; *múltiplas*, 140; *monstros e*, 139; *perturbação e*, 141–142; *resultados “atormentados”*, 141; *segredos horríveis*, 141; *tabelas*, 143–144.



Vetalas, 59.
 Viagem no tempo, 116.
 Vício, desvantagem, 26.
 Vidência Autêntica, técnica, 30.
 Vilões, características de, 136; *como antagonistas*, 102–105; *de alto poder*, 104–105; *motivações*, 136–138; *níveis de poder e*, 103; *oportunidade*, 138; *sem motivações*, 138; *veja também Medos*, Monstros.
 Vírus assassino, 86.
 Visão Noturna, vantagem, 20.
 Visual, ampliação, 16.
 Vítimas, tipos, 135; *truques sorrateiros*, 135.
 Vitoriano, aspectos do horror, 8, 25, 57, 65, 115, 125; *cenário de exemplo*, 157–161; *fadas*, 83; *médiuns*, 17; *psis*, 111.
 Vlad, o Impalador, 57.
 Vulnerabilidade, desvantagem, prata e, 52–53.
 Vulto, 79.
 Wendigo, 72.
 Witiko, 73.
 Zona Fria, Características Sobrenaturais, 26.
 Zumbis, 90–92, 155; *bandos*, 91; *filmes-B*, 91; *vudu*, 91–92.

O QUE É ISSO AÍ ATRÁS DE VOCÊ?

Coisas Ruins estão nos perseguindo — formas sombrias que se afastam quando você olha — prepare-se para gritar, porque seus medos estão prestes a ganhar vida...

O **GURPS Horror** tem tudo o que você precisa para conduzir uma ótima campanha de terror, incluindo:

- Uma descrição sistemática do horror como gênero e como tratamento de gênero — tudo, desde o splatter mais brutal ao horror psicológico mais sutil.
- Muitas dicas sobre jogos de horror, tanto para jogadores quanto para MJs.
- Modelos de personagens, incluindo o Artista problemático, o Detetive excêntrico, o Ocultista intrometido e o Matador implacável.
- Novas abordagens perturbadoras para vantagens e desvantagens familiares.
- Seres do mal, como Palhaços, lobisomens, mortos-vivos e Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem — com estatísticas de jogo completas e orientação sobre como usá-los em uma campanha de horror.
- Dois cenários de campanha originais: *Mares do Pavor* e *Sangue nas Crateras*.

O **GURPS Horror** requer o **GURPS Módulo Básico**, Quarta Edição.

As informações sobre enredos, reviravoltas e truques são úteis para qualquer campanha de horror.

Por **Kenneth Hite**

Material Adicional por J.M. Caparula, Peter Dell'Orto, Scott Haring,
Werner H. Hartmann, e Sean Punch

Edição por **Sean Punch**

Arte da Capa por **Christopher Shy**, Rogério Vilela, e Michael Whelan

Ilustrado por Igor Fiorentini, Christopher Shy, Bob Stevlic, e Jacob Walker



**STEVE
JACKSON
GAMES**

www.sjgames.com